ELORA
#23KREATIVITAS
JANUARI 2025
Trakteer

ELORA

Adalah media alternatif dalam bentuk majalah elektronik yang membahas budaya populer dari berbagai sudut pandang. Ulasan pada setiap edisinya meliputi film, musik, literasi, budaya dan gaya hidup.

#23

DESAIN SAMPUL
Gerard Van Honthorst

REDAKSI
Ikra Amesta
Marchelia Gupita
Rafael Djumantara
Rakha Adhitya

KONTRIBUTOR
Arsita Pinandita
Hilmi Fabeta
Journal of Review
Kelas Postmodern Typography
Kezia Mageline
Musakkir Basri
Nathalia Kusumasetyarini
Nur' Ain
Oni Hardianto
Phondra Luwarta
Rama Wulan
Sekedar_Review
Ulya
Zidan Ramadhan

Januari

MARI CARI BERBAGAI INSPIRASI

Artikel ini silakan *di-skip* kalau dikira ceramah "*new year, new me*" dari saya.

Ini bukan tentang resolusi tahun baru yang *ndakik-ndakik*. Soalnya saya juga masih punya banyak utang resolusi tahun lalu, *hahaha* (tertawa getir). Sah-sah saja punya daftar resolusi yang *seabrek*. Hanya saja, jangan sampai itu malah jadi beban yang di akhir tahun wujudnya masih angan-angan.

Ini adalah *zine* edisi perdana di tahun 2025 dan kami mengangkat tema “Kreativitas”. Kalau bicara soal “memulai kembali”, sebagai yang merasa tidak kreatif-kreatif amat laiknya inventor teknologi mutakhir, saya ingin mengajak para pembaca untuk mencoba satu hal baru. Hal yang benar-benar belum pernah kita pikir bakal dilakukan sebelumnya. Syaratnya, kita tidak boleh terbebani oleh pretensi *what-so-called “new year, new me”* yang dibahas di awal tulisan ini.

Siapa tahu yang tadinya rasa penasaran ini ber-kembang menjadi sebuah kesempatan. Siapa tahu, ya. Namanya juga masih di dunia, semua kan masih serba belum pasti dan serba “siapa tahu”. Sesekali kita juga perlu mendapat bisikan (bukan waham atau *intrusive thought* yang berbahaya, ya): *“Eh, kamu lagi penasaran tentang apa sekarang? Yuk, coba ditelusuri.”*

Terkait rasa penasaran manusia yang membuat kita sampai kepikiran untuk mencoba hal-hal baru, kita perlu berterima kasih pada evolusi perkembangan otak manusia, baik dari segi volume atau perkembangan bagian-bagian tertentu. Bayangkan, apa jadinya coba kalau leluhur kita dulu malas bereksperimen untuk membuat peralatan-peralatan baru? Atau bagaimana kalau mereka tidak suka *ngobrol* untuk bertukar ide?

Margaret Boden dalam teori kreativitasnya pernah mencetuskan konsep *H-Creative* (*Historical Creative*) untuk menjelaskan kemunculan Einstein dengan Teori Relativitas-nya, atau mungkin Elon Musk dengan inovasi teknologi roket, *neuralink*, maupun kendaraan listrik. Menurut saya, tidak perlulah kita selalu bercita-cita menjadi tokoh mentereng pencetus gagasan-gagasan pengubah dunia tersebut.

Yang perlu digarisbawahi adalah inspirasi dari yang sudah melakukannya. Cari inspirasi itu penting. Kita hanya perlu menyadari bahwa setelah tercetus sebuah epifani, tidak lantas realitas segera berubah gara-gara ide kita itu. Yang namanya ide tentu harus dicoba-coba dulu, mengalami *trial and error*, didiskusikan dengan *peers* atau sejawat, dievaluasi, kadang malah seperti tersesat atau stagnan sebelum akhirnya bisa mewujud menjadi produk atau kegiatan yang diinginkan.

Tapi, termasuk sebuah kesesatan tidak ya kalau saya bilang bahwa dalam prosesnya kita mungkin memang perlu tersesat dahulu?

Saya masih mempercayai ada juga orang-orang yang harus "tersesat" sebelum mendapat epifani untuk merealisasikan ide yang baik (nanti-nantinya). Presedennya juga sudah ada beberapa, misalnya Guy Aitchison yang beralih profesi dari arsitek menjadi *tattoo artist*. Ia mengadopsi kaidah presisi ketika menggambar pada pengerjaan tatonya. Ada juga cerita tentang resep Colonel Harland Sanders yang menjadi masyhur setelah beliau mencicipi beberapa pekerjaan lain dulu. Hal ini berlaku juga kepada orang-orang yang merasa "salah jalan" yang pada akhirnya menemukan lintasannya sendiri.

Januari ini adalah waktu yang tepat untuk membicarakan percobaan yang bisa mengantarkan kita ke sebuah perjalanan baru. Entah itu perjalanan lurus, maupun perjalanan berliku.

Edisi ini akan membahas tentang lika-liku kreativitas (dalam ekosistem komunitas kreatif), gambaran persistensi seorang pemuda dalam mendorong ekosistem kreatif di Tangsel, cara merawat kreativitas, proses pengamatan harmoni di balik "kekacauan" dalam keseharian yang ternyata bisa diterapkan di bidang desain grafis, kreativitas plot dalam film, gagasan atau ajakan untuk menjadi *lifelong learner,* dan masih banyak lagi.

Lewat beragam artikel dari para kontributor yang baik hati ini, semoga kita semua dapat mengambil inspirasi untuk berlari di lintasannya sendiri-sendiri.

Akhir kata di awal tahun: Selamat berelora !

Januari 2025

Marchelia Gupita

MUSIK, POLITIK DAN BHUSDEQ

/BUDI "DRIVE" RAHARDJO

DENGARKAN HANYA DI SPOTIFY

TABLE OF CONTENTS

Foto: Pexels/V Marin

And here are the CONTRIBUTORS

Rama Wulan

Seorang peneliti yang fokus pada perubahan iklim dan lingkungan, selalu membawa alat gambar ke mana pun ia pergi. Ketertarikannya pada seni visual membuatnya aktif di komunitas kreatif. Pada 2024, ia bergabung dengan Komunitas From Hobby to Something (FHTS) untuk menjelajahi lebih jauh lagi dunia seni dan ilustrasi.

Kezia Mageline

Mahasiswi DKV yang *passionate* banget sama seni. Hobi main musik, gambar, dan sesekali nonton konser buat cari inspirasi. Lagi sibuk magang sambil terus *explore* ide-ide kreatif biar bisa ngembangin *skill* dan karya—kayak Megatron, cuma versi lebih kreatif, tapi tetap suka bikin rusuh kalau lagi seru!

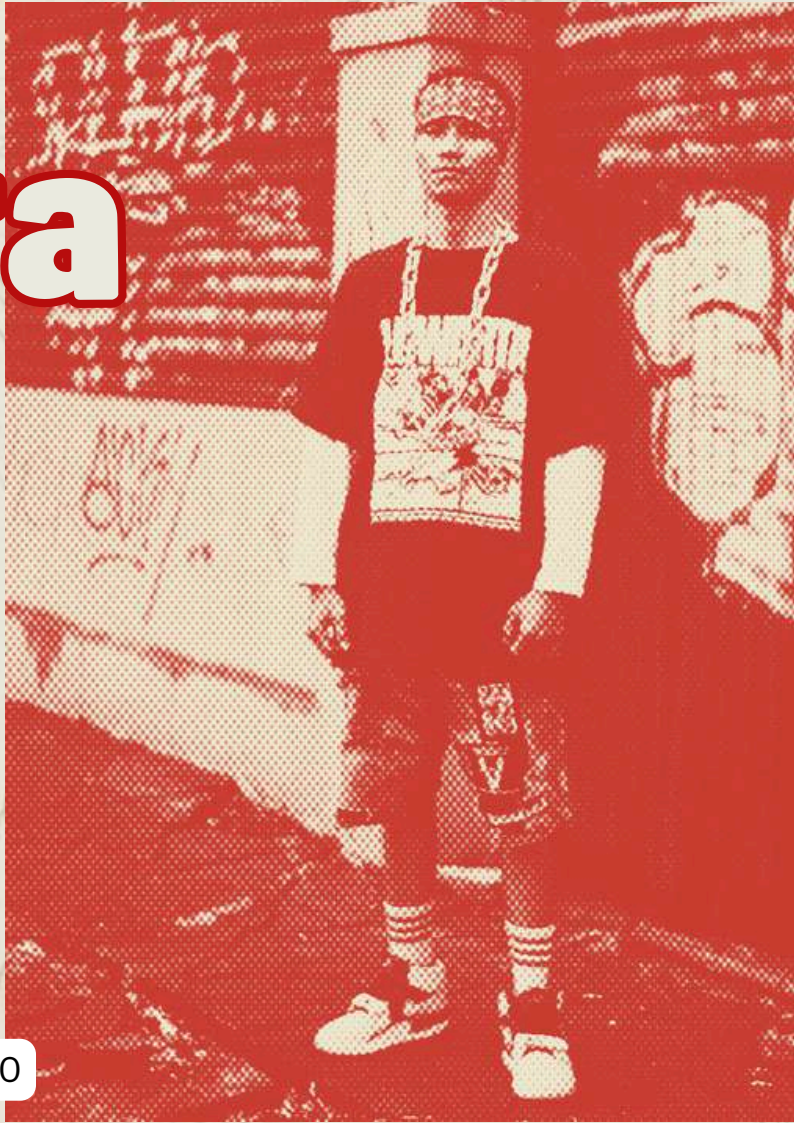
Musakkir Basri

Berumah di depan lorong dan mengamati segala peristiwa cerita, meski kadang mager terlibat dalam bahasa lorong.

Hilmi Fabeta

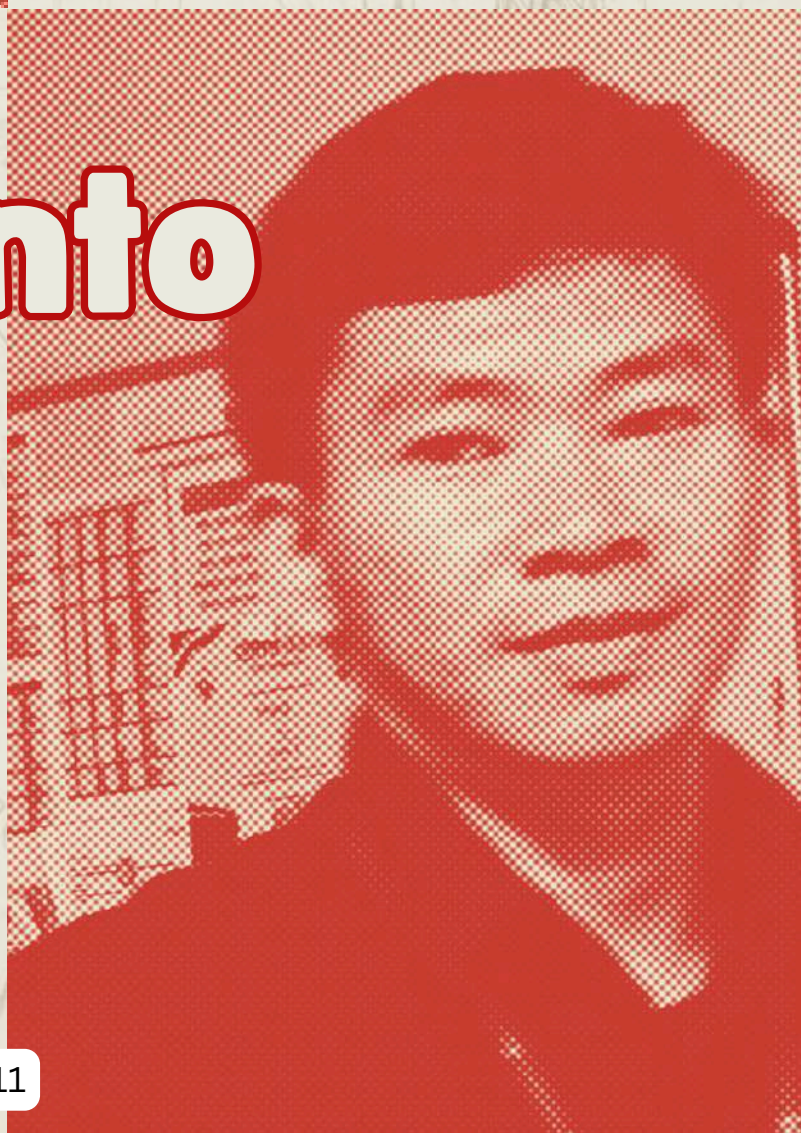
Pendiri Tangsel Creative Foundation (TCF), sebuah jejaring komunitas kreatif di Tangerang Selatan. Kurator kegiatan seni rupa, aktivis kegiatan komunitas maupun pemerintah. Ketua pelaksana ICCF (Indonesia Creative Cities Festival) Tangsel 2024. Direktur Organisasi pada Indonesia Creative Cities Network (ICCN).

Luwarta

Suami, bapak muda, dan drummer *punk* yang ganti jalur sebagai *rapper*. Aktif mengorganisir pesta blok bersama Rhym Protect Collective, menjalankan label rekaman Anomali Records, serta menulis sukarela di beberapa media pengabar *hip hop* seperti *Ultrasfunk* dan *Hip Hop Grak*.

Arsita Pinandita

Seorang dosen Desain Komunikasi Visual, kurator seni rupa, serta *creative director*. Berkecimpung di dunia seni, desain, dan musik dalam konteks budaya populer anak muda. Penulis buku *Merchandise Musik – Gaya Visual dalam Skena*. Tergabung dalam band Cangkang Serigala.

Oni Hardianto

Lulusan Teknik Elektro yang menggemari dunia film, musik, & fotografi. Seorang ayah 2 anak yang kegiatan sehari-harinya sibuk bergelut di dunia ritel sembari terombang-ambing di antara *playlist* lagu *new wave* & *post-punk*. Mengisi waktu senggang dengan berpindah dari satu pasar loak ke pasar loak lain. Bisa ditemui di IG @oonikk & X @liperpuul.

Kelas Postmodern Typography

Karya terpilih dari mahasiswa DKV Universitas Pradita dalam mata kuliah Postmodern Typography. Dalam karya ini, mahasiswa berusaha menafsirkan arti dan pentingnya *Experimental Typography* dari video presentasi beberapa dosen luar negeri: David Bieloh (USA), Keith Kitz (USA), Byoung Il Sun (Korea Selatan) dan Rikke Hansen (Denmark). Mata kuliah ini diampu oleh Irwan Harnoko.

Journal of Review

Penikmat film dan *series* yang berbagi ulasan personal di @journalofreview. Menemukan representasi kehidupan di balik setiap cerita yang ditawarkan sinema.

J O U R N A L O F R E V I E W

Zidan Ramadhan

Seorang ilustrator dan desainer grafis yang gemar eksplorasi multidisiplin dan berbagai kultur pop. Seni visualnya berangkat dari garis-garis yang akan membentuk gambar cerita. Membuat desain perangko-perangko negara pada 30 hari berkarya di From Hobby To Something (FHTS).

Ulya

Seorang *working mom* yang percaya bahwa setiap hari adalah petualangan. Ia menikmati hal-hal kecil dalam kehidupan. Lewat hobi memasak, menggambar, melukis, dan membuat barang-barang unik, ia terus mengeksplorasi sisi kreatifnya. Motto "*Enjoy the little things*" tercermin dalam setiap karya dan momen yang ia nikmati.

Nur' Ain

Perempuan yang terlahir di Masamba, Luwu Utara, dengan segala drama kehidupan. Mencoba berjalan menikmati keindahan dan berupaya menularkan kebahagiaan melalui kebaikan yang ditemukan dalam setiap senyum perjalanan.

Nathalia Kusumasetyarini

Guru Matematika, *Course Analyst*, dan *Content Creator* yang mengoleksi sertifikat dan bermain dengan anabul ini sedang kembangkan konten "*how to learn*" bagi *young* dan *adult* untuk bantu mereka menjadi *lifelong learners*. Yuk, ikuti media sosialnya di:

nathaliakusumasetyarini atau IG @ririn_nathaliak

Sekedar _Review

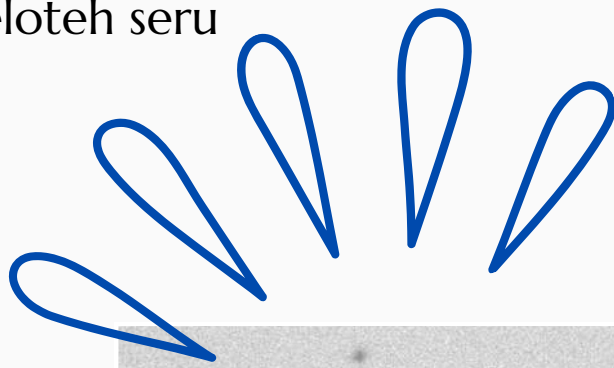
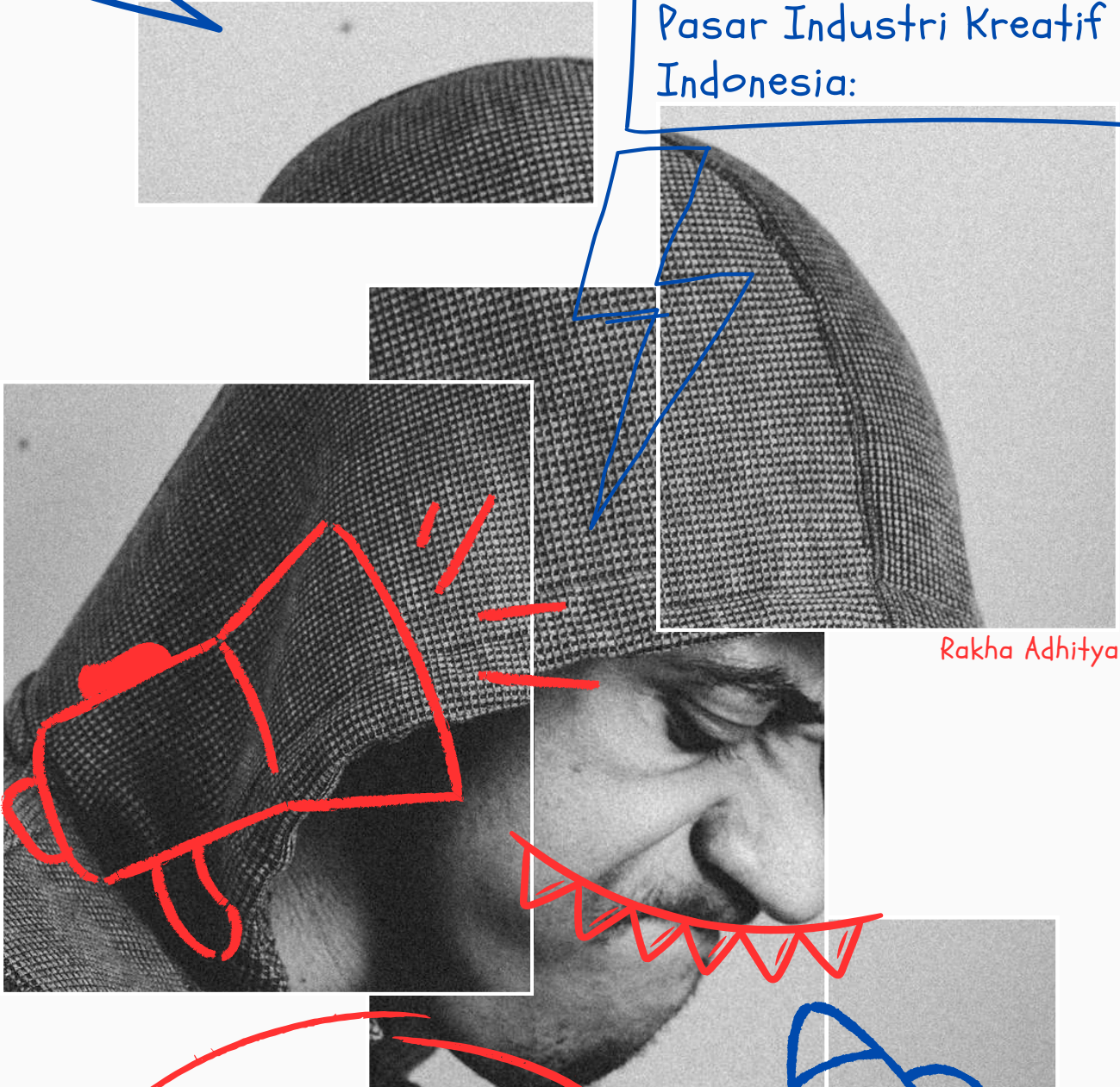
Big fan of movies and honest takes! I dig into why a hit works or a flop doesn't, spotting what shines and what could've been better. Every movie's got a story—and a reason behind its wins or misses!

Siapa pun bisa jadi kontributor Elora Zine!

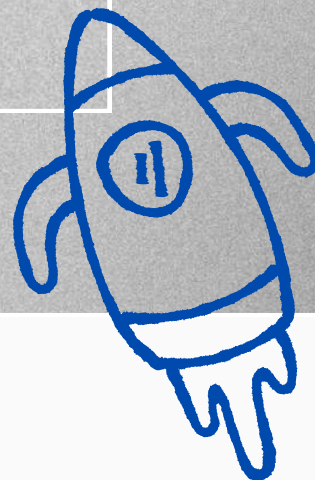
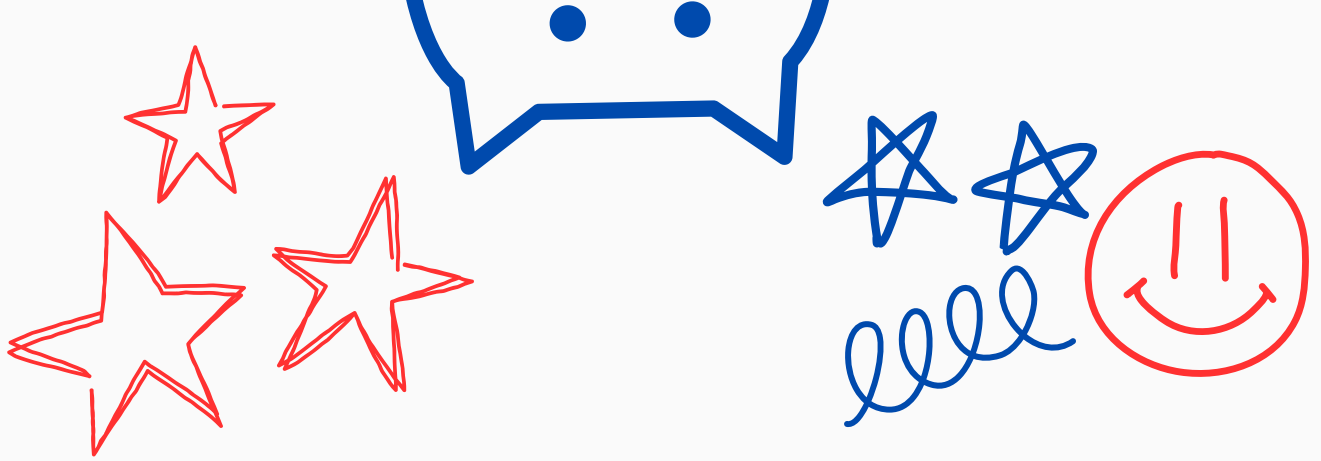
- Kenalkan diri kamu lewat email di elora.zine@gmail.com, atau bisa juga lewat akun Instagram @elora.zine.
- Beri tahu kami, kamu ingin berkontribusi untuk rubrik yang mana.
- Sematkan tautan karya-karya kamu sebelumnya, misal: esai, fotografi, ilustrasi, ulasan, dll.
- Selamat mencoba

Social media
@elora.zine
@elora.zine
Elora Zine
Elora Zine

-10%
ELORA
Elora berniaga

Artwork: Byoung Il Sun

Ngedumel Soal Pasar Industri Kreatif Indonesia:

Apa yang Laku dan Apa yang Terabaikan?

Rakha Adhitya

: Pexels/CraigAderlley

Tahun lalu, saya sempat menghadiri perhelatan di mana Menparekraf yang saat itu menjabat menyebut kalau industri kreatif Indonesia telah menjadi acuan buat negara-negara lain. Sepulang dari *venue*, saya bersama seorang kolega cukup alot berdiskusi mengenai pernyataan tersebut. Mengulas sesuatu yang tentunya telah dirumuskan secara matang-matang sebelumnya oleh tim Pak Menteri.

Kami berdua tentu saja tidak akan mendebat data yang menyebutkan bahwa ada 25 juta lapangan pekerjaan yang diciptakan oleh industri ini. Akan tetapi, bagaimana dengan produk yang dihasilkan dari sana? Apakah kualitas produk ini juga menjadi acuan buat negara-negara lain? Kalau yang berkualitas sukses kita ekspor, lalu bagaimana dengan yang beredar di negeri kita sendiri?

Jagat medsos lumayan jadi *aware* ketika Sarah Sechan dan Hesti Purwadinata mem-*posting* ucapan terima kasih mereka kepada Net TV. Dari sana, dari yang telah jelas tersirat, kita seharusnya sudah langsung paham bahwa kita pun harus mengucapkan selamat tinggal kepada stasiun televisi yang punya slogan “*Televisi Masa Kini*”.

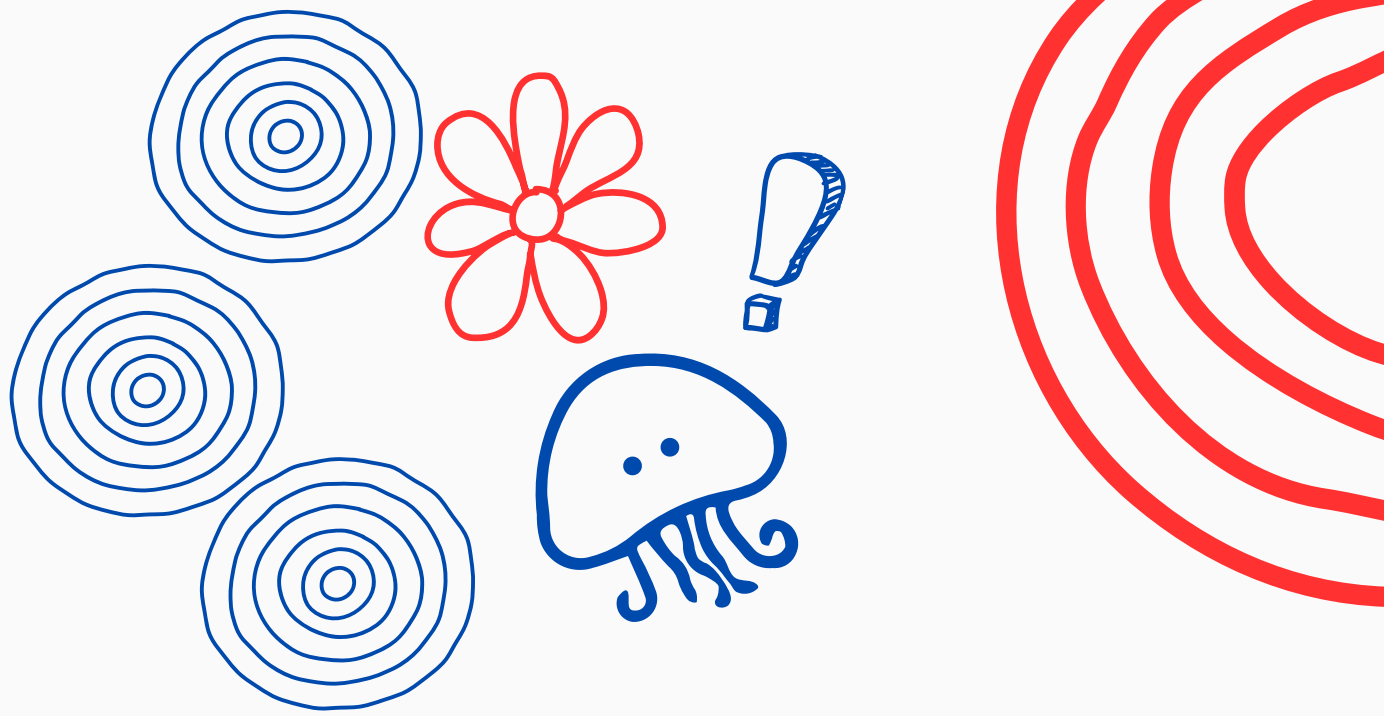
Mari kita akui saja kalau "kemasakinian" yang ditawarkan oleh Net TV ternyata tidak mampu menaklukkan atau mungkin tidak sesuai dengan pasar penonton televisi di Indonesia. Program *sitcom* “*Tetangga Masa Gitu?*” rupanya masih kalah oleh sinetron macam “*Istriku Ternyata Kepincut Sopirku*” atau yang sejenisnya. *Talkshow* “*Tonight Show*” sepertinya juga masih kalah komersial dari “*Pagi-Pagi Ambyar*”. Maka akhirnya, sangat masuk akal apabila Net TV gagal bertahan di industri pertelevisian Indonesia.

Tahun lalu sempat ramai juga berbagai opini tentang TikTok. Bahkan ada yang sampai hati menyebut *platform* paling populer di dunia ini sebagai “sarang monyet”. Hal yang segera membuat saya penasaran untuk membuat akun kemudian berselancar di sana. Apalagi, ada banyak tim sukses kampanye nasional yang menganalisis kalau *grassroot* pemilih Indonesia itu rupanya ada di TikTok, bukan di X, Facebook, atau Instagram.

Eh, *gimana-gimana*? Pemilih akar rumput Indonesia ternyata aktifnya di sarang monyet? Bahaya *nggak* sih itu?

Meski dengan majas sarkas, menurut saya terma “sarang monyet” yang digunakan tidak sepenuhnya adil. Saya masih menemukan kok konten-konten yang menurut saya sangat kreatif di sana. Seorang guru senior yang mengajar matematika di Tiktok itu luar biasa. Menjual kain kafan secara daring itu benar-benar ide yang *out of the box*. Pula ada akun-akun edukatif yang membahas psikologi manusia, sejarah dunia, tips menyusun *curriculum vitae*, memperkenalkan ilmu filsafat, sampai ada yang mengajarkan Teknik Pomodoro.

Hanya saja, saya harus jujur, apabila melihat kolom-kolom komentar-nya, maka, ya, saya dapat dengan mudah menemukan melimpah ruah-nya pemilik akun TikTok yang kelakuannya tidak lebih baik dari monyet. Orang-orang yang bodoh dan *unethical*.

Video pendek yang menunjukkan aktivitas seorang penyanyi muda yang sedang *perform* malah ramai dengan komentar mesum yang merendahkan perempuan. Muncul konten bagus yang membahas rupa-rupa sains yang tidak diajarkan di sekolah, maka muncul juga komentar-komentar tolol yang mendiskreditkan si kreator. Lihat konten kedatangan Paus ke Indonesia? Ada saja komentar miring serta menyinggung.

Sialnya, giliran ada yang *live* buat cek *kodam*, eh malah jadi *trending* karena banyak sekali yang ikut berpartisipasi. Jangan lupakan ada tren mandi lumpur, joget Sadbor, atau juga *prank-prank* goblok yang membahayakan dirinya sendiri dan orang lain. Konten-konten remehlah yang *laris manis tanjung kimpul* di sana. Laku keras dikonsumsi kemudian semakin gencar diproduksi kembali oleh banyak kreator konten lainnya.

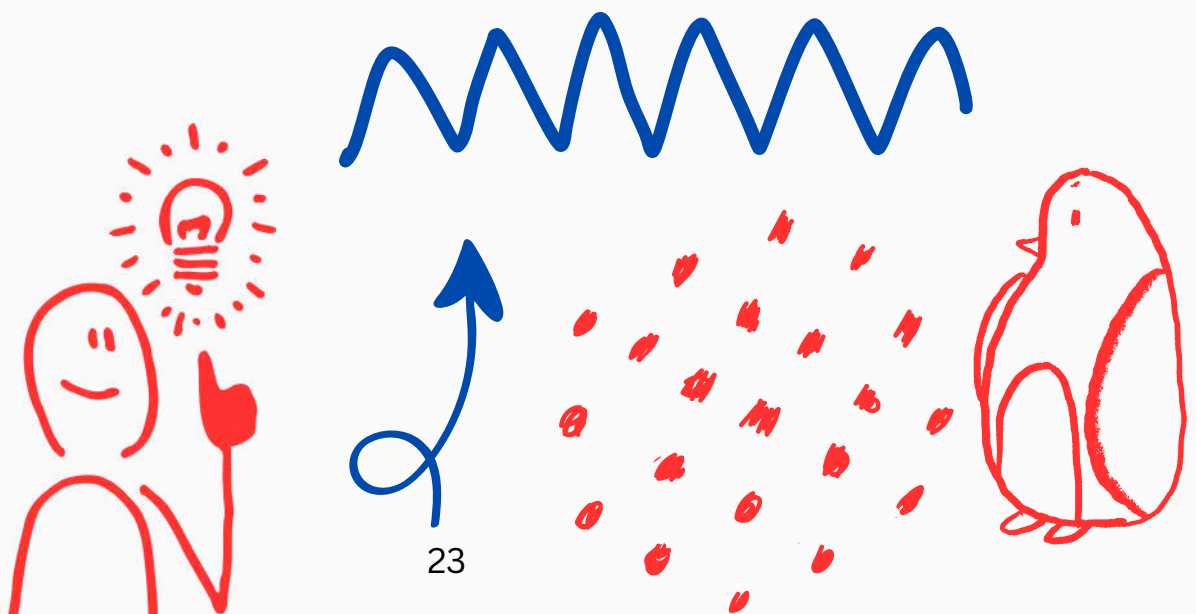
Dan, dari sudut pandang serta pengalaman saya, situasi di TikTok tidaklah begitu jauh berbeda dengan situasi di *platform* media sosial lainnya, begitu pun di ruang-ruang luring. Sama saja dengan industri televisi yang memiliki *demand* yang mirip dengan industri kreatif lainnya. Jenis pasar yang dihadapi memang memiliki karakteristik yang hampir serupa.

Jadi, jangan heran bila seorang seniman sekelas Ahmad Dhani pun sampai berucap: "*Buat apa susah-susah menciptakan lagu bagus kalau tidak ada yang mendengarkan alias menghargai?*" Karena memang seperti itulah kendala yang dihadapi oleh banyak pekerja kreatif di Indonesia. Satu sisi diminta untuk menghasilkan produk yang berkualitas—yang kata "mereka" mendidik—sedangkan yang laku ternyata hal-hal yang nirfaedah. Satu sisi kami ingin berkarya dengan anggun, sisi lainnya kompor kami di rumah juga mesti *ngebul*, kan?

Sebagai penutup dari *dumelan* yang seharusnya panjang ini, industri kreatif di Indonesia sebenarnya punya potensi luar biasa. Angka-angka dalam beberapa data penelitian sudah menunjukkan betapa besar perannya dalam menciptakan lapangan kerja dan menggerakkan ekonomi. Indonesia adalah bangsa yang kreatif! Siapa yang bisa meragukan itu? Namun, setidaknya bagi saya, tantangan utamanya ada pada bagaimana produk-produk kreatif ini bisa benar-benar dihargai, tidak cuma dari segi komersial, tapi juga mutu.

Entahlah, saya juga tidak tahu kapan pasar di Indonesia akan berubah (atau bisa berubah). Tapi, ya, setidaknya, kondisi ini bisa jadi sebuah bahan refleksi untuk kita semua. Apakah kita, sebagai penikmat, sudah mendukung produk-produk kreatif yang berkualitas? Atau kita masih lebih sering terdistraksi kemudian hanyut oleh produk-produk enteng yang sedang ramai dinikmati saja?

Sebaliknya, bagi para pelaku kreatif, baik yang profesional atau bukan, ini tentu akan selalu jadi dilema: tetap berkarya sesuai dengan idealisme dan ilmu yang telah dipelajari, atau memilih buat mengakurkan dengan selera pasar lokal yang seringnya *mah* bikin geleng-geleng kepala.

Ya, buat saat ini, mari kita seimbangkan saja keduanya itu. *Ngemaklun* sesuai dengan permintaan klien, kemudian membuat proyek idealis guna memuaskan diri sendiri.

farran.ez

Belajar jadi digital composer

Street fashion influencer

rimbunbersemi

Art Koridor

Bahas seni rupa

Bahas musik & vinyl

soundwavesoffwax

PFvideoworks

Dokumentasi gigs scene Indonesia

Li Ziqi

Kreativitas & daily life di pedesaan

Januari saatnya cari inspirasi.
Klik *username* para konten kreator rekomendasi redaksi!

KONTEN KREATOR

REKOMENDASI REDAKSI

roman.muhtar

inspirasi berkain yang asik!

Hujan Tanda Tanya

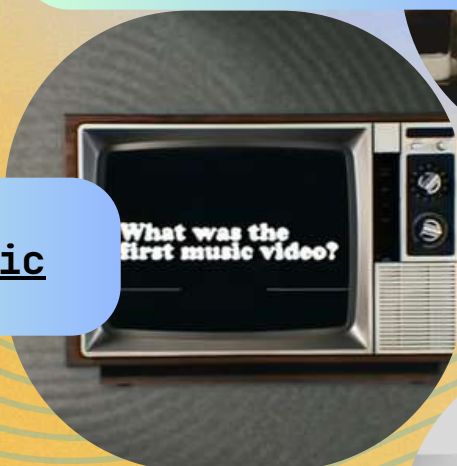
mengajak berpikir kritis

MandyCJ

positive vibes dan seru artworksnya

GreatArtExplained

Penjelasan singkat sederhana karya-karya seni terkenal

Polyphonic

Esai video tentang musik

Blank on Blank

animasi potongan interview tokoh-tokoh populer

Januari saatnya cari inspirasi.
Klik *username* para konten kreator rekomendasi redaksi!

Artwork: Kezia Mageline

Memberdayakan Komunitas: From Hobby to Something and Beyond!

Rama Wulan & Zidan Ramadhan

Araphoturis sativa x Bertha

Berawal dari komunitas menggambar bersama di Jakarta Selatan kemudian berinisiasi menjadi komunitas kreatif bernama **From Hobby to Something**, atau lebih dikenal dengan FHTS. Komunitas ini dibentuk dengan tujuan untuk menghidupkan "jiwa seni" para anggotanya agar tidak sekedar punya hobi menggambar tetapi juga bisa menjadi "sesuatu". Sebab hobi menggambar itu punya banyak potensi untuk dikembangkan sehingga setiap anggota pun didorong untuk menemukan "sesuatunya" masing-masing.

Kegiatan pertama kami pada awal 2024 lalu adalah memberikan tan-

tangan kepada setiap anggota untuk berkarya selama 30 hari berturut-turut yang bertajuk *Digital Showcase* dan hasil karyanya dibagikan melalui Instagram. Aktivitas gambar harian itu dilakukan untuk membentuk konsistensi, produktivitas, dan kreativitas sekaligus menguatkan komitmen untuk mengembangkan diri. Para anggota FHTS memiliki cara menggambar dan keunikan sendiri-sendiri yang tertuang dalam media digital maupun tradisional. Tidak hanya itu, kreativitas dalam penyajian karya melalui platform itu pun menjadi proses pembelajaran tersendiri bagi mereka.

Para *artist* yang yang telah terdaftar dalam *challenge* tersebut jika sudah mengunggah karyanya disarankan untuk mengapresiasi karya-karya dari anggota yang lain dengan memberikan *like* dan *comment*. Melalui kegiatan ini para *artist* belajar memberikan *feedback* positif selain juga meningkatkan kualitas karya atau bahkan menemukan *art style*-nya masing-masing.

Tantangan 30 hari ini sudah diikuti oleh puluhan anggota FHTS yang

juga berasal dari berbagai komunitas, bahkan di antara mereka ada pula yang ikut bergabung begitu melihat antusiasme para peserta melalui beberapa *postingan* Instagram. *Digital Showcase* ini telah terselenggara dalam tiga putaran dan akan berkembang lebih dari sekadar gerakan di media sosial.

Sebagai bagian dari apresiasi kepada para *artist* yang telah membuat karya selama satu bulan penuh, FHTS membuat sebuah program tambahan yaitu FHTS Exhibition and Mini Art Market. Pameran FHTS ini juga bertujuan mengenalkan semua anggota komunitas kepada masyarakat, terutama dalam ruang lingkup seni.

Pameran berlangsung pada 6-14 Januari 2024 di Bopet Rangmudo, Cipete, yang diikuti oleh 10 anggota pertama FHTS dan memamerkan lebih dari 300 karya dalam bentuk *art print*. Kegiatan ini memberikan pengalaman baru kepada beberapa *artist* yang mengaku bahwa itu kali pertama mereka memajang karya-karyanya di ruang publik. Para *artist* juga dapat menjual karya-karyanya dan berkesempatan berbagi pengalaman dalam sesi *artist talks*.

Awal tahun 2025 ini, untuk meng-awali *milestone* yang baru, FHTS mempersembahkan sebuah pasar seni yang diberi nama StickrMart. Dari hasil studi banding ke berbagai *event* seni, kami menangkap ada satu hal yang bisa menyatukan para seniman baik itu illustrator, desainer grafis, atau bahkan *street artist,* yaitu semuanya akrab dengan stiker. Selain karena me-diumnya mudah dibawa ke mana-mana, dari anak kecil sampai orang dewasa tentu tidak bisa menolak keseruan bermain stiker. Maka, la-hirlah StickrMart yang digagas se-bagai wadah pertemuan *artist* dari berbagai kalangan.

Setelah sukses dengan *Digital Showcase* pada 2024, lalu lanjut dengan StickrMart pada bulan Februari 2025 nanti, harapannya kami punya lebih banyak anggota yang bisa berdaya dan terus konsisten mengembangkan ke-mampuan artistiknya.

To be some-thing and BEYOND!

DAFTAR PUTAR BERELORA

1. WISP - YOUR FACE
2. TITLE FIGHT - HEAD IN THE CEILING FAN
3. FEBUARY - NO WAY
4. MURPHY RADIO - GRADUATION SONG
5. WHIRR - LEAVE
6. BASEMENT - COVET
7. AMYL AND THE SNIFFERS - JERKIN'
8. BABE HAVEN - DIE (AND ROT)
9. DOLL RIOT - GET A LIFE
10. CAT VALLEY - DIVE BAR FIGHT SONG
11. PENELOPE SCOTT - RÄT
12. TIKKLE ME - BLOW MY BRAINS OUT
13. REKAH - KABAR DARI DASAR BOTOL
14. MARINA - BUBBLEGUM BITCH
15. CHAPPELL ROAN - RED WINE SUPERNOVA

KLIK TAUTAN BERIKUT UNTUK LANJUT MENDENGARKAN:

PLAY!

A JOURNEY OF

ROCK IN SOLO

CATATAN MIKRO DARI KETERLIBATAN HIP-HOP HEADS

PHONDRA LUWARTA

Jika melacak kilatan gemuruh Rock In Solo, barangkali saya akan menarik memori ke masa SMP, masa ketika saya sempat beberapa kali mendatangi *gigs* Sunday I'm in Rock. Atau mungkin juga ke beberapa rentetan acara musik *cutting edge* yang diorganisir oleh The THiNK, yang saat itu saya dan beberapa kawan menyebut mereka “Mas-mas The THiNK”.

Saya dan beberapa teman adalah sekumpulan anak *punk* yang tentu saja haus akan tontonan musik ekstrem. Kami adalah sekumpulan remaja puber yang sedang berupaya menjangkau acara-acara di luar musik *punk,* meski di beberapa kesempatan The THiNK juga sempat menghadirkan band-band *punk* sebagai penampil yang digelar mulai dari halaman Solo Radio sampai MJ Clubby Lounge di kawasan Coyudan, atau tempat yang cukup *memorable* bagi pecinta musik *underground* Solo medio awal 2000-an, seperti Kafe Bola hingga Student Center kampus UNS.

Periode 2003 adalah masa ketika geliat kolektif *underground* Solo bergelora hebat. Banyak band-band *metal*, *hardcore*, *punk*, dan *grunge* lokal yang lahir saat itu. Sejalan dengan gelombang musik *underground* yang tumbuh subur, ideologi alternatif juga tengah gencar menyapu ru-

ang lingkup tongkrongan, atau yang di hari ini disebut sebagai skena. Kemunculan mereka seperti menawarkan ide politik alternatif atau bahkan provokasi sebagai respons terhadap gerak zaman; mencoba menstimulasi hasrat yang meledak-ledak di sel-sel kolektif sebagai upaya menemukan kemandirian yang paripurna. Semuanya sedang ber-gelut mencari jati diri dan belajar mengupayakan menjadi versi terbaik dari mereka, baik secara individu maupun kelompok.

Hal itu sejalan pula dengan apa yang saya lakukan bersama kolektif kecil di pinggiran kali yang kemudian kami beri nama Maladaptif Terror Crew. Tempat yang cukup bersejarah bagi saya pribadi; tempat di mana kami bertukar ide dan gagasan, mengorganisir *gigs*, *trading* kaset dan kaos-kaos *bootleg*. Oh, dan tentu saja kami membuat dan menyebar *zine* fotokopian dari berbagai sumber partikelir hasil todong-menodong kawan-kawan.

Maladaptif Terror Crew adalah ruang bermain yang telah kami ciptakan dari hasil studi banding dengan beberapa kolektif yang lebih dulu memulai aktivasi di Solo, sebut saja seperti Sriwedari Boot Bois, Menikam Maut, Mendadak Kolektif, hingga Blind Pig. Kami tentu ber-utang banyak inspirasi kepada mereka.

Memilih untuk berganti lintasan ke jalur *hip-hop* ternyata tidak menjauhkan saya dari keterlibatan dalam skena *hardcore/punk*. Faktanya, di Solo segala komunitas saling beririsan satu sama lain. Ruang bermain dan bereksplorasi pun menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Ada banyak bantuan dari kawan-kawan *hardcore/punk* yang dari jauh hari sudah saling kenal. Justru kesempatan *manggung* pertama saya sebagai *rapper* diberikan oleh kawan-kawan Leluasa Sukoharjo yang notabene terbiasa mengorganisir *gigs punk*. Setahun pasca saya merilis EP *Aliansi Api*, ternyata telah membuka banyak kemungkinan lain yang lebih paralel yang tak pernah terduga sebelumnya.

Saya banyak bertemu kawan baru penggiat *hip-hop* yang satu frekuensi. Saya pun mencoba membangun kolektif baru bernama Rhym Protect Collective sebagai rumah, serta terus membuka dialektika untuk berjejaring dan menambah koneksi secara simultan. Yang paling mengesankan saya adalah bagaimana kami terus memengaruhi satu sama lain untuk lebih intens melepaskan rilisan, baik *single*, *mini album*, maupun album penuh. Pun kami sampai hari ini masih mengusahakan cara agar *hip-hop* di Kota Solo bisa jadi lebih produktif. Meski itu bukan tanggung jawab moril, namun setidaknya itu hal yang paling fundamental dilakukan oleh para penggiat musik. Setidaknya untuk lingkungan kami.

Sebagian repetisi aktivasi yang telah kami lakukan direspons positif oleh banyak kalangan di luar *hip-hop*. Sorotan apresiasi itu salah satunya datang dari festival *metal* tersohor, Rock In Solo. Setelah dua belas tahun lalu Rock In Solo menghadirkan Trah Gali Soulja sebagai satu-satunya musisi *hip-hop* dalam *line up* hajatannya, kini mereka mengajak kawan-kawan Rhym Protect sebagai partisan *hip-hop* dalam gelaran A Journey Of Rock In Solo: XX, berbagi *tag time show* bersama Leisure, Bengawan Noise Syndicate, MTAD, dan Metzdub. Dua belas tahun adalah rentang waktu yang tidak sebentar bagi musik *hip-hop* untuk kembali mendapat kesempatan tampil dalam festival besar se-kaliber Rock In Solo.

Saya menyadari beberapa tahun belakangan kondisi sosial-ekonomi-politik negara memang sedang brengsek-brengseknya. Terlalu banyak kebijakan pemerintah yang semakin menekan rakyat. Terlampau jauh juga tindakan represif aparatur negara kepada pihak sipil. Pengerukan sumber daya alam semakin gamblang dilakukan atas nama proyek-proyek strategis yang menyingkirkan masyarakat adat dan menggusur tanah ulayat. Termasuk juga usaha-usaha pelanggengan oligarki yang sangat menjijikan. Wacana-wacana tersebut lumrah ditemukan dalam

lagu-lagu yang ditulis oleh para *rapper* yang bernaung di bawah nama Rhym Protect.

Denyut musik keras dengan pakem *metal* dan segala jenis turunannya acapkali identik dengan wacana sosial-politik, bahkan memuat protes keras kepada pemangku kebijakan. Meski banyak juga yang membahas isu-isu non-urgensi tapi tak apalah, karena variabel wacana penulisan memang bebas dan tak berbatas. Toh, pada akhirnya kondisi hari ini sangatlah saya syukuri karena *hip-hop* layak bersanding bersama band-band keras di perhelatan Rock In Solo dengan membawa repertoarnya masing-masing. *What a dope shit*!

Menurut teman-teman dari Rock In Solo, *event* kali ini memang digarap dalam kurun waktu yang sangat cepat, kurang lebih selama satu bulan saja. Tentu itu tidak mudah mengingat ini merupakan pengalaman pertama mereka menggunakan *venue* Kali Pepe Land yang menyimpan keunikan karena berdiri di perbatasan antara Kabupaten Boyolali dan Karanganyar. Bentuk dan susunan dari *venue* ini pun sangat unik dan menjadi tantangan tersendiri untuk menggelar *event* dengan empat *stage*.

Namun demikian, masalah tenggat waktu maupun kendala lain dalam proses pembuatan acara, termasuk derasnya hujan yang turun sejak pagi di seluruh penjuru Solo Raya, bisa teratasi dan saat yang ditunggu-tunggu pun akhirnya tiba. Suara musik mulai berdentum di Rajamala Stage, yang merupakan *stage* utama dalam acara ini, tepat pukul 12.00 WIB dan Torment membuka acara dengan musik *brutal death metal* yang disebut aktivis Animal Defenders, Doni Herdaru, sebagai "*awakening of the giant*".

Di pertengahan penampilan Torment, XX Stage mulai bersuara. Sprayer, band *hardcore* asal Kabupaten Sukoharjo menjadi band pembuka di sana. Memang A Journey of Rock In Solo: XX ini menjadi refleksi perjalanan panjang *event* yang telah menginjak tahun ke-20 dan kita diajak mengingat kembali saat awal Rock in Solo diadakan dengan dukungan band-band lokal Solo. Penampilan pun dilanjutkan oleh Sunday Sad Story dan Suabakar.

Bersamaan dengan itu Trend Asia Stage memulai aktivitas mereka dengan sebuah pemutaran film, sesuatu yang jarang terjadi di festival

musik *metal*. Dilanjutkan dengan performa musik etnik oleh Suardi dan juga sajian *stand up comedy* dari Dodok Jogja yang membuat kemajemukan acara jadi semakin terasa. Eden Adversary, Knog of Freedom, dan akhirnya Sufism, band *death metal* papan atas asal Kota Bandung menutup kemeriahan siang itu.

Saat *break* Ashar menjadi kesempatan bagi sebagian besar penonton untuk makan siang sambil beristirahat menurunkan tensi mereka. Dan rasanya kurang lengkap juga membicarakan *event* ini tanpa menyinggung faktor kebersihan *venue*. Adalah sesuatu yang membanggakan melihat panitia dan penonton mampu sama-sama menjaga kebersihan di setiap sudut *venue*. Patut juga kita mengapresiasi kinerja dari teman-teman Trash Warrior yang diberi mandat untuk menjaga kebersihan selama acara berlangsung.

Ketiga *stage* melanjutkan aktivitas mereka secara bersamaan dengan tampilnya Kenya dan Fornicaras yang membuat ribuan penonton kembali memeriahkan arena. Sementara di Trend Asia Stage tampil band asal Bali, BSAR, dan dilanjutkan oleh Las! yang diimpor langsung dari Kalimantan Barat.

Mulai pukul 16.00 WIB Sakjose! Stage yang menggunakan konsep *street perfomance* memulai aktivitas mereka dengan Leisure sebagai pembuka. Di Rajamala Stage mulai tampil Turtles.Jr dengan musik *punk* andalan mereka dan di XX Stage tampil band *symphonic gothic metal* asal Pemalang, Batu Nisan, yang menjadi salah satu *show stealer* yang membuat para penonton memenuhi *moshpit* dan ikut bernyanyi, mengambil foto, *moshing*, bahkan *surfing* dan bersenang-senang bersama mereka.

Berikutnya tampil Senja Dalam Prosa, dilanjutkan dengan salah satu hidangan utama di mana Kapital memulai aksi mereka. Band asal Tenggarong, Kalimantan Timur, itu mampu memukau ribuan penonton yang sudah menantikan mereka. Suasana unik semakin terasa saat tiga *insurgent* yang mewakili Bengawan Noise Syndicate yaitu OTTR, ABL, dan Love Poison memainkan instrumen mereka di Sakjose! Stage. Ini merupakan kali pertama musisi *noise* beraksi di Rock In Solo.

Setelah *break* Maghrib, dua band tuan rumah, Unity 23 dan MTAD, memanaskan panggung kembali. Di saat yang sama di Rajamala Stage mulai tampil band internasional pertama yaitu Dark Mirror ov Tragedy.

Band *black metal* asal Korea Selatan ini memang tampil membawakan satu lagu saja tapi durasi lagunya hampir 40 menit! Ini merupakan momen *surreal* dalam bentuk yang paling mendalam yang jarang bisa kita nikmati.

Showtime Rhym Protect kali ini begitu spesial dengan mengajak Sensitrick, salah satu *rapper* muda Solo yang cukup produktif melepaskan rilisan dalam beberapa bulan terakhir. Secara keseluruhan, penampilan Rhym Protect cukup membawa dinamika dengan suguhan *flow* yang naik-turun. *Dirty Tone* dengan kekuatan maksimum mengendarai instrumen horor penuh amarah, Sensitrick yang tangkas berakrobat diksi kadensa di atas *gedoran* irama teler, Malinoa tetap *funky* mengajak penonton untuk terus menyorot saudara-saudari kita di Papua, dan sebagai pamungkas orator, Luwarta secara paripurna menutup *set list* dengan kritik tajam kepada rezim.

Kesuksesan performa kami malam itu tak luput dari peran Power Nugoz sebagai penanggung jawab divisi *turntable* yang sesekali menyelipkan *scratch* menohok pada sela-sela *beat*. Satu dari beberapa hal menarik didapati saat *perform* adalah ketika Arif, vokalis Wormrot,

turut menyaksikan dengan saksama sembari tak kuasa menganggukkan kepala mengikuti *pattern* drum *boom bap*. *Yah*, kapan lagi ada anak *grindcore* ikut *nonton hip-hop* selain di Rock In Solo? Sungguh pengalaman yang sangat berarti bagi kami. Hanya saja durasi *perform* kami rasanya kurang. Atau mungkin itu karena saking bersemangatnya kami menebar bara rima hingga *slot* waktu satu jam terasa begitu singkat.

Menerjang *prime time* beririsan dengan jadwal *perform* Koil dan unit *hardcore* tuan rumah, Hantam, tak menyurutkan kawan-kawan untuk tetap berdiri menikmati tembakan prosa di depan Sakjose! Stage dengan khidmat. Aura *street gigs* yang intim membawa kami semua, baik *performer* dan *audiens*, untuk larut menyatu dalam satu kerumunan *cypher* khas *hip-hop* gorong-gorong. Sembari meneriakkan sederet *punchline* andalan untuk mengungkapkan keserakahan departemen pemerintahan, "*Fuck the police*!" beberapa kali rapat bersahutan di antara sesaknya penonton. Layaknya partisan demonstran, Sakjose! Stage malam itu berhasil kami sabotase sebagai medan orasi atas akumulasi pitam. Tidak ada kata yang pantas terucap dari kami selain "Sakjose!!!" kepada seluruh personel kerumunan saat Rhym Protect tampil.

Puncak acara berlangsung dengan tampilnya band *blackgaze* asal Tulungagung, Numeron dan DJ Metzdub alias Memet Shaggy Dog, Sisi Selatan, lalu dilanjutkan dengan Down for Life dan Wormrot yang menjadi sajian utama festival. Kedua band mampu memukau ribuan penonton yang berpesta pora di *moshpit* secara liar tapi tetap aman, *thanks* buat teman-teman dari Crowd Brigade. Dan penampil yang menutup acara adalah band *slam* asal Bogor, Murtad.

Banyak hal yang bisa kita nikmati dan pelajari bersama dari acara ini. Selain partisipasi dari Animal Defenders, A Journey of Rock In Solo: XX juga memperkenalkan banyak penonton kepada Trend Asia yang menurut Amalya Reza, manajer kampanye biomassa Trend Asia, merupakan sebuah lembaga non-pemerintah yang bergerak di bidang transformasi energi ke arah sumber energi yang berkelanjutan dan berkeadilan. Menurut Tiara Pertiwi yang berperan sebagai *project leader*, musik *metal* adalah suatu bentuk perlawanan dan memang sudah waktunya masyarakat sadar terkait pentingnya masalah perubahan iklim dan perusakan alam.

Yang terpenting, di mata kami *hip-hop* bisa kembali bersinergi dan menuliskan sejarah bersama Rock In Solo. Semoga ini adalah gerbang awal menuju lusinan kesempatan lain yang lebih menakjubkan. Tahun 2024 telah merekam kembali bahwa *hip-hop* mampu dan layak bergabung mengisi pos-pos protes di antara sesaknya barisan *metalheads*. Keadaan tidak akan berubah hanya dengan opini, dan zaman akan terus melaju dengan gagasan yang dieksekusi lewat medium apa pun, baik nyanyian atau aksi langsung.

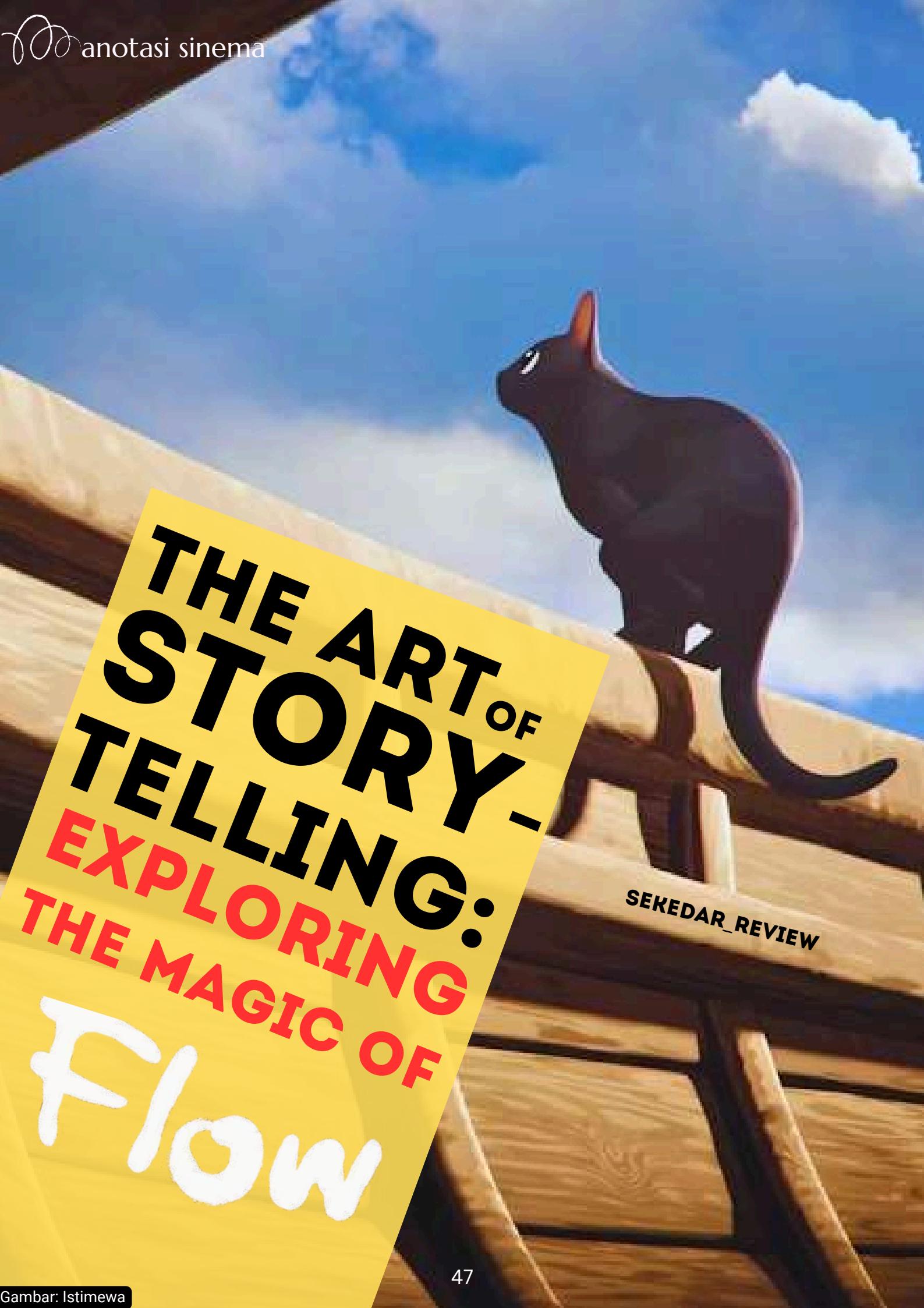
Terima kasih Rock In Solo, sampai jumpa kembali. Sejarah tidak akan pernah putus tertulis oleh mereka yang tak lelah mengisi ulang pena dengan darah, keringat, pula air mata.

Hail Rock In Solo! Still groovin' and still dangerous. Yess yoo!

Semua foto dari Rock in Solo & Underworld Unleashed

KARENA SEJARAH BELUM SELESAI DITULIS!

Artwork: Stephanie Jovanca G. Pungus

Gambar: Istimewa

If you were given 1 million dollars to create a heartwarming and emotional movie, what would you make? I bet most of us would create a cute romantic drama, a high school romance, or a meaningful family story. But have you ever thought about someone making a full silent movie featuring a cat? No, not a talking cat like in *The Secret Life of Pets*, but a real cat, portrayed in its natural form and behavior.

Let me introduce you to *Flow*, one of the most creative films of 2024.

Flow is a Latvian animated adventure-fantasy movie directed by Gints Zilbalodis, who also co-wrote the film with Matīss Kaža. The movie follows the adventure of a black cat whose home is destroyed by a massive tidal wave. In this post-apocalyptic world, the cat must survive alongside new companions: a capybara, a lemur, a dog, and a secretary bird. Together, they learn to work as a team and navigate this unfamiliar, perilous world.

There are very few movies (outside of documentaries) that depict animals in their natural behavior. One notable example is *The Adventures of Milo and Otis* (1986). It's rare because it's challenging to make audiences care deeply about animals simply moving around on screen for an extended period—unless, of course, you're a fan of *Nat Geo Wild*. Without dialogue, it's difficult to convey the moral of the story, and since animals in their natural form don't usually have clear goals, it can feel like a random series of events. So, how does *Flow* overcome these challenges? Let's dive in.

CHOOSING THE RIGHT PROTAGONIST

This movie makes a smart choice by featuring a black cat as the protagonist. Cats are universally adored and among the most popular animals in the world (sorry, dog lovers—that's a fact). Choosing the right protagonist makes it easier for audiences to invest emotionally. There are several scenes where you'll feel uneasy because the cat is in real danger. Once you're attached to the character, you'll root for them throughout the entire movie.

UNEXPECTED SITUATIONS IN AN UNEXPECTED WORLD

If the movie simply portrayed the life of an ordinary domestic cat, it would likely be dull—we already see that every day. But what if we twist the setting? The story begins in a jungle in the middle of nowhere, with no humans in sight. The mysterious setting immediately draws viewers in: *What happened to the humans? Why is the cat in this jungle?* Then, suddenly, a massive tidal wave forces the cat to embark on an adventure across unknown lands. By introducing a "fantasy" element, the movie keeps the audience intrigued and invested.

CONSTANT THREATS AND CHALLENGES

The tidal wave is just the beginning. The movie skillfully introduces a series of escalating threats, from small obstacles to major life-threatening dangers. The ultimate goal is survival, but the journey to achieve that is filled

with smaller, meaningful challenges that keep the story engaging and prevent it from feeling aimless.

AUTHENTICITY WITH A TWIST

The film manages to make its animal characters both authentic and relatable. The cat behaves like a real cat, the dog like a real dog, and so on. Watching them interact in their natural forms is genuinely entertaining. While the filmmakers did make the animals slightly "smarter" than they would be in real life (for the sake of plot and entertainment), it doesn't detract from their authenticity or charm.

FULL OF INTERPRETATIONS

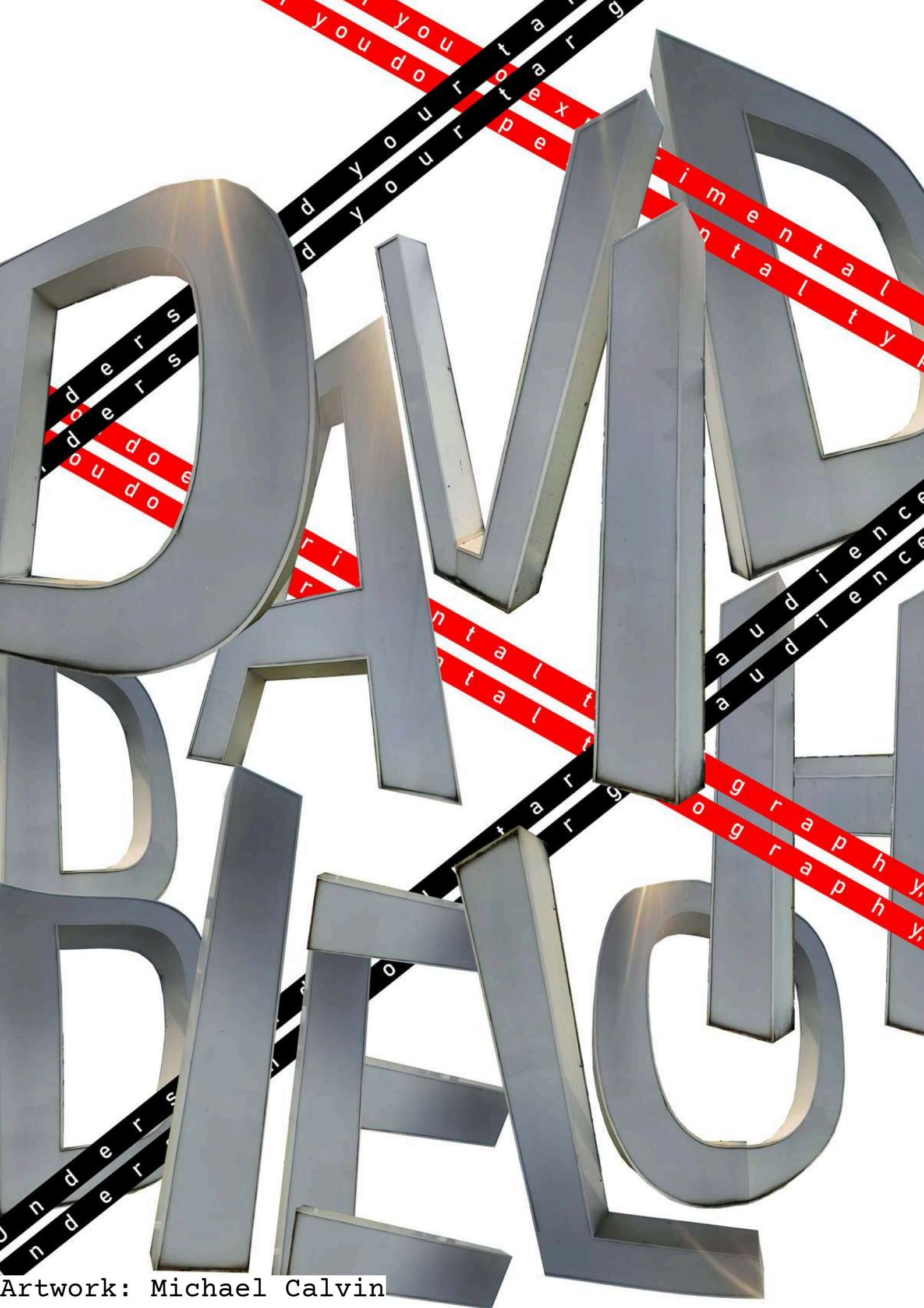
Flow teaches many lessons. Through the cat's journey, we learn that even if we're used to living alone, we need companions—whether friends, partners, or family. Working together toward a shared goal is often more effective than working alone. Sacrifices often lead to greater rewards. What's unique about this movie is that the moral lessons aren't explicitly told to the audience (since the animals can't talk); they are open to interpretation. Each viewer may take away a different message, which makes the movie rich and thought-provoking.

STUNNING VISUALS AND SOUND

Flow combines 2D and 3D elements to create a breathtaking experience, like watching an animated painting. The landscapes are stunning, and the natural sound effects immerse you in the wild, making you feel like you're part of the journey.

FINAL THOUGHTS

As *Flow* demonstrates, it's not impossible to create a completely unique film. With the right ingredients (and huge amount of budget too of course)—a compelling premise, a lovable protagonist, an engaging story, great chemistry, and stunning visuals—you can craft a movie unlike anything seen before. *Flow* has already won several awards at film festivals, and I wouldn't be surprised if it's nominated for Best Animated Feature or Best International Feature Film.

So, don't be afraid to experiment—let your creativity **FLOW**!

Artwork: Michael Calvin

LANGKAH PERTAMA MENUJU SUKSES

Mengapa Pembelajaran Seumur Hidup Itu Penting

Nathalia Kusumasetyarini

Gambar: Istimewa

Belajar adalah proses yang membantu kita dalam memperoleh pengetahuan, nilai, keterampilan, perilaku, dan sikap yang baru. Ada kepercayaan umum bahwa hanya orang-orang dengan kecerdasan bawaan saja yang mampu mempelajari hal-hal baru dan menjadi yang paling sukses. Tentu saja itu tidak benar. Pertimbangkan Thomas Alva Edison. Penemu produktif ini pernah dicap sebagai orang yang terlalu bodoh untuk belajar oleh gurunya sendiri. Proses belajar memang dialami secara berbeda oleh setiap orang, karena setiap individu itu unik, begitu pula dengan kemampuan mereka untuk belajar. Dengan pendekatan yang strategis, setiap orang dapat mempelajari banyak hal dan menciptakan peluang-peluang baru.

Pendidikan kita dimulai dari rumah dan kemudian berlanjut ke sekolah, perguruan tinggi, dan universitas. Namun, setelah memasuki dunia kerja, apakah itu berarti akhir dari proses pendidikan kita? Jawabannya tidak. Kita harus menyadari bahwa terus belajar sepanjang hidup adalah hal penting untuk meraih kesuksesan. Dalam dunia profesional kita mungkin tidak mendapatkan bantuan terstruktur dari lembaga pendidikan, tetapi kita harus tetap berkomitmen untuk belajar; ini yang dikenal sebagai pembelajaran seumur hidup, suatu proses pengejaran pengetahuan yang terus-menerus dan dimotivasi oleh diri sendiri.

Mengapa Kita Harus Belajar?

Wati lahir pada tahun 1965. Dia tumbuh di era telepon putar. Jika dia ingin bermain *game*, pilihan yang dia punya adalah monopoli atau catur. Dia mendengarkan album musik lewat pemutar piringan hitam. Ketika dia sudah cukup umur, dia belajar mengendarai mobil berbahan bakar timbal.

Setelah menyelesaikan sekolah, Wati bekerja sebagai sekretaris. Dia menggunakan mesin tik elektrik untuk mengetik catatan yang didiktekan atasannya melalui diktafon. Saat ini, Wati adalah seorang pengkode komputer di sebuah perusahaan teknologi tinggi. Dia menggunakan ponsel pintarnya untuk melakukan panggilan dan menggunakan aplikasi untuk streaming album-album musik yang dia sukai. Dia memainkan video *game online* multi-pengguna dan mengendarai mobil listrik.

Lalu, bagaimana Wati—dan hampir semua orang dari generasinya—belajar menggunakan semua alat dan teknologi baru yang sudah kita anggap biasa sekarang ini?

Meskipun setiap orang memiliki jalur belajar yang berbeda-beda, kita semua tetap belajar—meskipun hanya untuk mengikuti perubahan yang terjadi di sekitar kita. Pembelajaran seumur hidup akan membantu kita mencapai potensi penuh diri kita. Ini merupakan fondasi kesuksesan. Belajar tidak selalu harus dilakukan dalam ruang kelas. Ada banyak cara untuk belajar, seperti melalui video-video DIY (*Do It Yourself*), buku audio, *podcast*, *TED-Talks*, *LinkedIn Learning*, dan masih banyak lagi. Dengan laju perubahan yang terus meningkat, pembelajaran seumur hidup menjadi hal yang mutlak dilakukan. Lebih penting dari sebelumnya untuk belajar bagaimana cara kita belajar agar dapat terus beradaptasi dan berkembang mengikuti laju zaman.

Keterampilan ini diperlukan untuk kesuksesan di masa depan. Jangan lupa, kesuksesan bukan hanya tentang apa yang kita lakukan di tempat kerja atau sekolah. Hal ini berlaku untuk semua bidang kehidupan kita, seperti olahraga, musik, dan seni. Jika kita tidak secara aktif mencari cara untuk mempelajari hal-hal baru, fakta berikut mung-

kin dapat menginspirasi untuk memikirkan kembali strategi kita.

- Belajar Berkontribusi pada Kebahagiaan

Alasan mengapa banyak dari kita membenci belajar adalah karena kita menganggapnya sebagai tugas atau sesuatu yang dipaksakan. Begitu pendidikan formal kita berakhir, kita cenderung berpikir bahwa belajar juga akan berhenti. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa semakin ambisius tujuan kita, akan semakin bahagialah kita. Ketika kita menentukan tujuan hidup sendiri, maka kebahagiaan kita tidak akan bergantung pada orang lain. Kita bisa memutuskan berapa banyak waktu yang akan diinvestasikan untuk belajar dan mengambil alih kepemilikan atas apa yang kita capai.

- Semakin Banyak Kita Belajar, Semakin Banyak yang Kita Hasilkan!

Belajar memberi kita keterampilan yang kita butuhkan untuk meraih sukses. Semakin banyak alat yang kita miliki, maka semakin siap kita menghadapi masa depan. Terus kembangkan pengetahuan kita dan raih peluang baru. Gelar sarjana atau gelar universitas, gelar pascasarjana, bahkan kelas sertifikasi *online* dan *offline* selama masa hidup kita dapat membantu menambah pundi-pundi penghasilan.

- Belajar Membuat Kamu Tetap Muda!

Menurut Henry Ford, "*Siapa pun yang berhenti belajar akan menjadi tua, baik di usia dua puluh atau delapan puluh tahun. Siapa pun yang terus belajar akan tetap awet muda.*" Tampaknya Ford benar! Menurut setidaknya satu penelitian, orang dewasa yang terlibat dalam aktivitas mental yang menantang benar-benar meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir. Menariknya, penelitian tersebut tidak melihat hasil dari

pembelajaran akademik formal, tapi dari hasil pembelajaran informal. Seperti orang dewasa yang belajar melakukan hal-hal yang mereka sukai, misalnya membuat kerajinan atau menggunakan kamera digital. Hanya dengan mempelajari sesuatu yang baru, mereka dapat meningkatkan fungsi otak mereka!

Manfaat Belajar

Apakah kita ingin menanam sayuran sendiri, menjadi manajer yang lebih baik, atau membangun keterampilan teknis untuk karier baru, yang pasti kita perlu menghadapi tantangan belajar. Meskipun prosesnya mungkin terasa menakutkan pada awalnya, tetapi kita akan dibuat terkejut oleh betapa mendebarkannya perjalanan penemuan itu! Beberapa manfaat kunci dari belajar, yaitu:

- ### Meningkatkan Prospek Pekerjaan

Mempelajari keterampilan baru dapat meningkatkan peluang kerja kita. Menurut *Business News Daily*, "*Saat merekrut, pemberi kerja menganalisis keterampilan kandidat saat ini dan menilai kemampuan mereka untuk mempelajari keterampilan baru*." Survei Harris Poll tahun 2021 mengungkapkan bahwa potensi pertumbuhan adalah prioritas utama bagi 81% bisnis.

- ### Meningkatkan Efisiensi

Semakin ambisius tujuan kita, semakin bahagia kita. Temuan dari studi penelitian tahun 2011 menunjukkan bahwa orang dengan tujuan hidup yang ambisius secara umum lebih puas daripada mereka yang menetapkan tujuan yang lebih rendah. Penelitian lain yang tidak terkait menemukan bahwa orang yang menetapkan dan mencapai tujuan ambisius sebenarnya hidup lebih lama!

- Memberikan Keterampilan untuk Meraih Sukses

Belajar dapat memberi kita keterampilan yang diperlukan untuk meraih kesuksesan. Jika kita ingin naik jabatan, berpindah kerja, atau sekadar mencoba resep masakan baru di rumah, maka kita perlu meluangkan waktu untuk belajar menguasai keterampilan yang kita butuhkan.

Tips dan Trik Agar Tetap Positif

Setelah kita menjadi dewasa, kita tidak diwajibkan untuk mengikuti kelas pendidikan jasmani jika badan kita tidak atletis. Kita tidak perlu repot-repot dengan matematika jika kita tidak menyukainya. Kita bisa mengabaikan menulis jika kita rasa itu membosankan. Meskipun terasa menyenangkan untuk tetap berada di zona nyaman, tetapi kita juga bisa terjebak dalam pola-pola lama. Akibatnya, kita mungkin tidak pernah meningkatkan keterampilan kita.

Tidak peduli seberapa berbakat kita, ketika kita belajar sesuatu yang baru kita akan menjadi seorang pemula lagi. Bagi orang dewasa, perasaan itu bisa menjadi tidak nyaman. Beberapa orang menyerah sebelum mereka memiliki kesempatan untuk merasa mampu dan berhasil. Namun, kita bisa tetap positif dan termotivasi dengan tips dan trik berikut:

- Kembangkan Kekuatan Kita

Misalnya Sri yang bekerja di bagian entri data tetapi dia selalu menikmati menggambar. Maka dia memutuskan untuk mengambil kelas desain grafis untuk mengembangkan keterampilan artistiknya yang sudah kuat.

- Ikuti Gaya Belajar Pribadi Kita

Apakah kita belajar saat melakukan sesuatu? Membaca sesuatu? Mendengarkan kuliah? Melihat gambar atau video? Ada banyak cara untuk belajar, dan tidak ada yang lebih baik dari yang lain. Intan, misalnya, berguru kepada seorang tukang kayu pada usia 32 tahun agar dia bisa belajar caranya melakukan pekerjaan kayu halus yang selalu menarik minatnya.

- Jadikan Belajar Sebagai Kebiasaan

Cobalah untuk menghabiskan sekitar 20 menit sehari untuk belajar sesuatu yang baru.

- Cari Umpan Balik

Tentunya sulit untuk menilai kualitas pekerjaan kita sendiri secara objektif maka dari itu perlu untuk menerima masukan atau kritik dari orang lain karena pasti selalu ada ruang untuk belajar dan berkembang.

- Membuat Kesalahan Adalah Bagian Penting dari Pertumbuhan

Kita perlu membuat kesalahan agar bisa mengambil pelajaran darinya. Kenali apa yang salah dan pikirkan bagaimana cara memperbaiki atau meningkatkan situasi di lain waktu.

- Lengkapi Pengetahuan Kita dengan Sumber Daya *Online* Gratis

Video DIY, buku audio, *podcast*, *TED-Talks*, *LinkedIn Learning*, dan kursus-kursus *online*, semuanya tersedia gratis. Sumber daya ini dapat memberikan motivasi tambahan atau sedikit pengetahuan yang kamu butuhkan untuk terus maju.

Kesimpulannya, belajar adalah cara yang baik untuk meningkatkan diri dan mencapai kesuksesan. Penting untuk belajar bagaimana cara kita belajar agar kita dapat terus beradaptasi dan berkembang mengikuti laju perubahan karena pertumbuhan diri adalah kunci untuk meraih hidup yang memuaskan!

Belajar bernanfaat untuk meningkatkan prospek pekerjaan, membantu kita melakukan hal-hal dengan lebih baik, membuat kita lebih bahagia, dan memberikan keterampilan yang diperlukan untuk meraih sukses. Penting juga untuk selalu belajar dari kesalahan kita, jadi jangan ragu tanyakan pada diri sendiri, "Apa yang bisa aku perbaiki?"

Seperti yang disampaikan dalam sebuah pepatah Cina, "*Perjalanan seribu mil dimulai dengan satu langkah*". Maka, ambillah langkah pertama kita hari ini dan semoga sukses menyertai perjalanan belajar kita.

Semangat Membaca!

Salam Literasi!!!

Artwork: Winand Nikola Tesla

HISTORY OF

Rumah Buku

Nur' Ain

Semua berawal dari kegemaran berbuku pada saat berkuliah di jurusan Filsafat sebuah kampus. Saat itu, Musakkir Basri mencoba membuat sebuah gerakan berbuku untuk desa. Meski awalnya Rumah Buku adalah sebuah ruang jasa titip buku *(jastip)* karena waktu itu Sakkir berada di lingkungan Yogyakarta, tetapi seiring berjalannya waktu Rumah Buku mulai fokus kepada literasi, tepatnya saat pandemi Covid-19 tahun 2020 lalu.

Dengan menggunakan media sosial, gerakan literasi awal di Rumah Buku berusaha menjangkau teman-teman secara *online* termasuk lewat diskusi-diskusi yang dilakukan melalui Zoom atau Google Meet. Sempat juga Rumah Buku melakukan acara bincang-bincang secara *live* lewat Instagram dengan mendatangkan beberapa narasumber. Kami berpikir pada saat itu bahwa jalan satu-satunya agar tidak jenuh dengan keadaan pandemi adalah dengan cara berbuku dan berdiskusi.

Masa-masa sulit sangat terasa pada saat pandemi karena segala sesuatu jadi terbatas. Bahkan untuk keluar *kosan* saja sangat sulit karena banyaknya gang-gang yang menerapkan *lockdown* dan orang-orang harus menjaga jarak. Roda waktu rasanya lama sekali berputar.

Saat itu pernah heboh sebuah isu tentang anjuran makan telur sebelum subuh karena telur dipercaya dapat menggagalkan seseorang terjangkit virus. Orang-orang pun berlomba mencari telur dan merebusnya dengan penuh ketakutan. Lalu, bagaimana dengan buku? Mengapa orang-orang tidak takut jadi bodoh? Mengapa mereka tidak berlomba-lomba cari buku agar menjadi cerdas? Atau paling tidak, menjadi makhluk yang berpikir? Kondisi tersebut kemudian memungkinkan Rumah Buku untuk eksis dan membuka diri sebagai ruang alternatif dalam berliterasi secara *online*.

Bisa dikatakan, saat ini di Kabupaten Bulukumba, Sulawesi Selatan, ruang alternatif yang paling aktif di bidang literasi adalah Rumah Buku. Kami sering menggelar lapak baca gratis dan mengadakan semacam *fun game* soal literasi. Rumah Buku juga sempat membuka tempat berdongeng saat menggelar lapak baca di pelataran lapangan Desa Bontonyeleng, desa tempat Rumah Buku bermukim hingga kini. Kami menjemput teman-teman sekalian yang ingin berbagi cerita dan melakukan kolaborasi dalam kegiatan literasi. Tak henti Rumah Buku juga mendapat ajakan kolaborasi sebagai pelapak, yang kemudian menjadi program yang kami namai *Keliling Melapak*.

Kami sendiri tidak pernah membayangkan bakal jadi seluas sekarang dalam menjangkau perkawanan yang sama-sama bergiat dalam bidang literasi. Kami bahkan tidak pernah berpikir kalau Rumah Buku bakal bertahan sampai sekarang.

Pada Agustus 2021 kami mengadakan *mini event* sebagai upaya untuk merespons kegiatan literasi yang belum ada di Bontonyeleng. Saat itu kami mengangkat tema: "*Dulu Merdeka, Sekarang Ngapain?*". Berkat *mini event* itu kami bisa diterima oleh masyarakat sekitar dan dianggap sebagai organisasi meskipun faktanya kami ini bukan organisasi yang biasanya memiliki AD/ART. Rumah Buku sejatinya adalah tempat untuk orang-orang belajar tanpa ada intervensi. Kehadiran kami di Desa Bontonyeleng harapannya bisa memberikan warna baru bagi kehidupan pemuda(i) di sana dan juga bisa menggerakkan pemerintah setempat untuk melakukan kegiatan literasi agar Desa Bontonyeleng tumbuh menjadi kiblat literasi di Bulukumba. Meskipun hal tersebut masih sulit tercapai tetapi setidaknya kami terus berusaha menggapainya.

Bergerak dalam kerja literasi di Rumah Buku dari tahun ke tahun tentunya telah melahirkan banyak kegiatan dan begitu pula karya penerbitan alternatif. Kami telah mengadakan *mini festival* sebanyak ti-

ga kali di Desa Bontonyeleng. Formatnya mengikuti perkembangan masyarakat dan minat baca yang dijumpai teman-teman Rumah Buku saat melakukan lapak baca gratis di pelataran lapangan desa. Saat *mini festival* ketiga di kantor Desa Bontonyeleng masyarakat sempat mengira bahwa kegiatan kami adalah bagian dari kegiatan KKN (Kuliah Kerja Nyata) atau kegiatan mahasiswa. Rumah Buku hanya memberi respons bahwa kegiatan ini adalah proyek dari hasil kerja pemuda(i) desa untuk Bontonyeleng yang membuktikan bahwa generasi muda desa bisa berbuat banyak dengan bermodal pengetahuan yang didapat selama menempuh pendidikan, baik yang formal maupun nonformal.

Pada tahun 2022 Rumah Buku mulai melebarkan langkah dan jaringan. Kami sempat belajar tentang penulisan serta penerbitan alternatif di Bilik Literasi Solo bersama Mas Bandung Mawardi. Perjumpaan tersebut mengantarkan kami bertemu dengan teman-teman Kamar Kata dari Karanganyar dan berkenalan dengan Mas Panji Sukma. Beliau juga sempat menjadi pembicara pada program Rumah Buku di *Malam Bercerita season 23.* Perkenalan-perkenalan itu memantapkan langkah Rumah Buku untuk mencoba memasuki babak baru, yaitu sebagai penerbit alternatif, tepatnya pada bulan Oktober 2022.

Buku yang pertama kali Rumah Buku terbitkan adalah *Sabda Teknologi* yang merupakan kumpulan esai dari dua penulis muda, yaitu Musakkir Basri dan Nur' Ain. Setelah itu kami menerbitkan buku *Sang Waktu* oleh Musakkir Basri di tahun yang sama (2022). Meskipun buku terbitan Rumah Buku hanya menggunakan QRCBN, tetapi setidaknya itu telah membuktikan bahwa kerja literasi itu sangat luas. Kita tidak bisa mengerdilkan diri dengan merasa tidak memiliki kemampuan atau pengetahuan. Kita bisa melakukan apa saja dan mencobanya berulang-ulang hingga menjadi ahli. Begitulah yang Rumah Buku lakukan sehingga bisa bertahan sampai sekarang.

Banyak hal yang terjadi secara tidak sengaja di Rumah Buku. Kami pernah mengadakan kegiatan dadakan yang bahkan sempat menghebohkan masyarakat Desa Bontonyeleng. Kegiatan tersebut berbentuk sebuah festival literasi dan budaya, yang merupakan kegiatan keempat kami yang dilakukan dengan konsep ekonomi mandiri. Masyarakat pada saat itu kaget karena kegiatan yang kami lakukan selama tiga hari berlangsung tanpa ada proposal terlebih dahulu. Festival itu berlangsung pada 15-17 Agustus 2023 dengan nama Seremoni Indonesia Ambil Langkah (SIAL) 17. Menurut Pak Emil selaku Kepala Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Bulukumba tema ke-

giatan kami itu sangat "seksi" dan merupakan kegiatan paling “gila”. Mengapa? Karena tanpa ada proposal tetapi kami bisa menyelenggarakan kegiatan selama tiga hari yang diisi oleh lapak baca, dongeng, *fun game* literasi, pertunjukan mural, pameran lukisan, bincang-bincang literasi, diskusi budaya, malam seni, sampai pawai obor. Mungkin kegiatan itu menjadi pertanda bahwa Rumah Buku telah memberi warna dalam iklim literasi desa selama 3 tahun ini.

Sejauh ini Rumah Buku masih konsisten dengan acara yang diprakarsai dari 2022 yaitu *Malam Bercerita* yang digelar secara *live* di Instagram. Mungkin itu telah menjadi salah satu *icon/brand* Rumah Buku yang dikenali dan diingat sampai sekarang.

Baru-baru ini Rumah Buku membuka ruang/program Klub Baca yang sudah dimulai dari September 2024. Klub Baca ini merupakan program mingguan yang isinya membahas tema-tema umum yang sedang tren, seperti tentang *independent woman* dan *global issues*. Selain itu Rumah Buku juga gemar mengarsipkan *zine* sambil sesekali membuat *zine* dadakan yang isinya mendokumentasikan perjalanan literasi kami. Alhamdulillah sampai 2024 ini kegiatan lapak *zine* dadakan yang kami beri nama *Gelar Zine* sudah memasuki *part* ke-6. Semoga ini bisa terus bertumbuh dan berjalan secara organik.

Kami berharap melalui berbagai kegiatannya Rumah Buku bisa menginspirasi banyak orang untuk sama-sama berbuat dan bekerja membangun kesadaran literasi. Kami pun berharap masyarakat Desa Bontonyeleng bisa memiliki perpustakaan kecil di setiap rumah mereka. Kami yakin, ketika masyarakat desa telah memiliki perpustakaan di dalam rumahnya, maka di situlah desa telah menjadi kiblat literasi. Desa tak lagi dianggap sebagai olok-olokan yang identik dengan ketertinggalan. Dengan hadirnya buku di rumah-rumah, masyarakat desa akan menjadikan buku sebagai lakon kehidupan bersosial mereka. Bisa dibayangkan bagaimana serunya ketika sore atau pagi melihat setiap rumah diisi dengan kegiatan membaca buku; mungkin sambil ditemani secangkir kopi.

Intinya, Rumah Buku ingin masyarakat desa tidak tertular FOMO (*fear of missing out*) dan menelan mentah-mentah apa pun yang disajikan media tanpa melalui nalar kritis. Masyarakat juga butuh nalar kritis, bukan hanya mahasiswa(i), dan mereka harus menggunakan kemampuan tersebut sebagai kacamata sosial agar tidak terjebak dalam dunia hitam nan gelap.

Begitu.

....

Semua foto dari RumahBuku

ARSIP
RADIO
HEAD

yang akan selamanya

oni hardianto

Gambar: Istimewa

Ataturk Olympic Stadium, Turki,
11 Juni 2023 Minggu dini hari WIB

Manchester City berhasil menaklukkan Inter Milan dengan skor tipis 1-0. Gol kemenangan Manchester City dicetak oleh Rodri pada menit ke-68. Saya sebagai seorang *fans* Liverpool yang selama ini menganggap City hanyalah klub "mainan" para juragan minyak Timur Tengah saat itu cuma bisa tenggelam dalam hiruk-pikuk *timeline* yang mengelu-elukan klub asuhan Pep Guardiola itu. Tapi entah kenapa seramai apa pun media membahas *treble winner* pertama City, masih terasa "sepi". Malah, orang lebih peduli kepada berita kekalahan Manchester United.

Di antara gegap gempita gelaran sepakbola paling bergengsi di Eropa itu, saya menemukan sebuah berita yang lumayan menarik. Jamie Carragher, seorang *legend* Liverpool yang kini menjadi pundit sepakbola, setelah kemenangan Manchester City tiba-tiba menghubungi Noel Gallagher yang *nonton* partai final UCL (UEFA Champions League) dari San Diego, Amerika Serikat. Jamie menanyakan (atau lebih tepatnya menagih) janji Oasis yang akan mengadakan reuni jika Manchester City juara UCL. Noel hanya melempar jawaban yang tidak jelas saat itu. Para *fans* pun tidak pernah berharap banyak dan menganggap reuni Oasis adalah hal yang mustahil terjadi mengingat ego kakak-beradik Gallagher sangat besar.

Gosip tentang reuni Oasis terus berembus hingga ke tahun 2024, tetapi tak pernah ada titik terang. Hingga akhirnya sebuah pengumuman

mengejutkan datang pada bulan Agustus 2024, bertepatan dengan ulang tahun album pertama mereka, *Definitely Maybe,* yang ke-30. Oasis, melalui akun X resminya, mengumumkan akan melakukan tur di Inggris dan Irlandia pada musim panas 2025. Dan sisanya adalah kaget massal *fans* Oasis di seluruh dunia yang sudah kadung pesimis selama puluhan tahun kalau band legendaris ini suatu saat bakalan reuni.

Saya sebagai *fans* Oasis pastinya ikut senang dengan kabar reuninya band tersebut. Cuma saya berharap mereka reuni dalam rangka tur konser saja, *nggak* lebih. *Seriously*, saya yang penganut teori "Band 3 Album Bubar" memperlakukan Oasis sama seperti The Strokes, Coldplay, Nirvana, Radiohead, dan beberapa band lain yang seharusnya sadar setelah terengah-engah di album ketiga sampai akhirnya mulai berubah kiblat. Mereka seharusnya menyudahi diskografi sampai di situ saja. *Legacy* yang Oasis buat di tiga album awal mereka saya rasa sudah lebih dari cukup untuk merepresentasikan riuhnya arus *Britpop* di awal ‘90-an.

Oasis yang berasal dari kota pelabuhan Manchester terlihat lebih *raw* & *slengean* dibanding band lawan mereka di *Battle of Britpop*, yaitu Blur. Blur yang berasal dari ibukota London nampak lebih "priyayi" dibanding Oasis. Seorang kenalan saya yang memiliki *records store* di Pasar Santa, Jakarta Selatan, pun lebih menyukai Blur dan tak jarang *posting quote* "*F*ck* Oasis" karena memang *beneran* tidak menyukai *attitude* Gallagher bersaudara. Tapi entah kenapa saya lebih menyukai Oasis,

walaupun secara musikalitas keduanya seimbang dan bisa dibilang saling melengkapi.

Hal lain yang membuat Oasis menarik tentu saja adalah perseteruan kakak-adik Noel dan Liam Gallagher. Perseteruan ini menarik karena justru dari pertengkaran mereka berdua beberapa malah menghasilkan sesuatu yang membuat Oasis makin dikenal dunia. Contohnya ketika proses rekaman album *(What's The Story) Morning Glory?* Noel sempat menawarkan kepada Liam untuk memilih salah satu di antara "*Wonderwall*" atau "*Don't Look Back in Anger*". Liam memilih "*Wonderwall*" karena merasa karakter vokalnya cocok. Setelah sesi rekaman yang agak panas, Liam memutuskan cabut ke *pub* dan kemudian kembali ke studio hanya untuk menemukan bahwa band telah selesai merekam lagu "*Don't Look Back in Anger*" dengan memakai vokal Noel. Merasa tak dibutuhkan, Liam kesal lalu meninggalkan sesi rekaman selama beberapa hari. Untungnya, dia kembali lagi walaupun dengan suasana yang masih kurang enak.

Tak terhitung setelahnya konflik demi konflik yang terus terjadi di antara mereka berdua. Termasuk tingkah Liam yang sering cabut dari konser yang sedang berlangsung dan meninggalkan Noel yang akhirnya terpaksa mengisi posisi vokalis. Perseteruan terus berlangsung sampai akhirnya Noel memutuskan hengkang dari band dan memulai karier solo, disusul Liam yang akhirnya membubarkan Oasis pada 2009. Karier mereka pasca Oasis tak semenarik saat mereka masih bersama. Liam dan sisa personel lama Oasis membentuk band

baru bernama Beady Eye, sementara Noel membentuk band High Flying Birds. Keduanya tak pernah sekalipun masuk *playlist* saya.

Saya sebenarnya termasuk agak telat mengenal Oasis. *Don't Believe the Truth* adalah album Oasis yang menarik perhatian saya di sekitar tahun 2005. Waktu itu MTV masih muncul di TV lokal walaupun mulai ditinggalkan penonton. Video klip "*Lyla*" lumayan sering mondar-mandir saat MTV mengudara sehingga membuat saya penasaran mengunjungi toko kaset di kota tempat tinggal saya waktu itu. Walaupun pada akhirnya saya tidak membeli album *Don't Believe the Truth* dan malah mengambil album *American Idiot*-nya Green Day, tapi saat itu saya mulai mendalami Oasis lebih jauh.

Beberapa tahun setelahnya, album (*What's The Story) Morning Glory?* jadi salah satu *soundtrack* yang mengisi kehidupan saya selama mengarungi kerasnya hidup di perantauan pertama saya di Cikarang selama menjadi buruh. Lagu-lagu seperti "*Roll With It*" dan "*Cast No Shadow*" jadi lagu wajib saya saat bengong di dalam bus jemputan karyawan, merenungi siklus kehidupan yang hanya berisi kerja, tidur, bangun, kerja, tidur, bangun, kerja, dan seterusnya.

Untuk koleksi rilisan fisik, saya baru sempat mulai mengoleksi kaset pita Oasis pada *event* Record Store Day (RSD) tahun 2017 yang waktu itu diadakan di Blok M Square, Jakarta Selatan. Saya yang waktu itu pindah kerja ke daerah Jaksel otomatis langsung memanfaatkan keuntungan geografis untuk berburu beberapa rilisan fisik yang bandarnya banyak bertebaran

di sana. Salah satu pusat perburuan yang rutin disambangi waktu itu tentu saja *basement* Blok M Square.

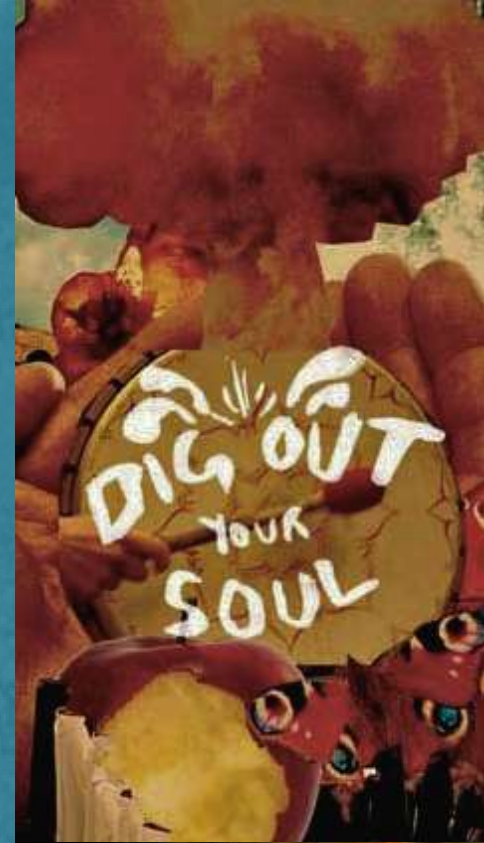
Pada RSD 2017 saya ingat dengan baik menemukan album *Is This It*-nya The Strokes dan *Blue Album*-nya Weezer. Puncaknya adalah saya menemukan album *Definitely Maybe*-nya Oasis dalam kondisi masih segel. Tiga album tersebut langsung saya angkut dengan biaya total tak lebih dari seratus ribu Rupiah. *That's steal deal* menurut saya karena jika tiga album itu ditebus di hari sekarang, mungkin harganya bisa naik berkali-kali lipat.

Dalam kurun waktu dua tahun selama bekerja di Jakarta Selatan saya akhirnya bisa mengumpulkan banyak rilisan fisik termasuk tiga album awal Oasis beserta beberapa printilan album *singles* mereka.

Bisa dibilang Oasis juga berperan sebagai "penyelamat" dalam kehidupan pribadi saya. Saya yang beberapa tahun kemudian menikah dan menjalani kehidupan rumah tangga yang mulai menarik saya ke realitas pada akhirnya harus memilih untuk melepas beberapa koleksi rilisan fisik favorit, termasuk tiga album awal Oasis untuk memenuhi kebutuhan hidup. Saat itu kelahiran anak pertama saya membutuhkan sejumlah biaya untuk akomodasi perjalanan dari Jawa Timur ke Jakarta. Bingung harus cari biaya dadakan ke mana, akhirnya saya melepas semua koleksi yang selama ini saya simpan untuk dijual secara *online* melalui media sosial. Terima kasih untuk Liam dan Noel, secara tidak langsung kalian telah membantu menyumbang seorang *fans* kalian yang sedang membutuhkan di belahan dunia lain.

Anyway, reuni Oasis memang cukup menggemparkan *fans*-nya tapi juga tak sedikit yang pesimis mereka akan tampil secara *full* personel seperti di album-album awal mereka. Kemungkinan besar Oasis yang reuni, ya, hanya Gallagher bersaudara. Tanpa Bonehead, Guigsy, Whitey, ataupun McCarroll mereka bukanlah Oasis seutuhnya bagi beberapa *fans*. Perlu diingat juga, dalam album *Be Here Now*, vokal Liam dinilai sudah mulai menurun walaupun buat saya di beberapa lagu seperti *“I Hope I Think I Know”* vokalnya masih bercorak *Definitely Maybe*. Tapi sisanya cukup mengecewakan, apalagi dalam album *Heathen Chemistry*.

Maka dari itu, reuni 2025 besok, saya sebagai seorang *fans* biasa hanya berharap Gallagher bersaudara tidak merusak *legacy* Oasis itu sendiri dengan merilis album baru. Cukuplah hanya reuni tur konser keliling dunia saja untuk memuaskan nostalgia para penggemarnya dan menarik para penggemar baru. Biarlah Oasis yang sudah bubar tetap seperti itu, karena seperti kata pepatah yang saya pernah baca tapi lupa oleh siapa:

“It's not a band, it's a generation.”

Petualangan RASA

oleh Ulya

Dari Dapur Sederhana Menjadi Hidangan Istimewa

Siapa bilang memasak itu sulit? Kalimat “Semua orang bisa memasak” selalu menginspirasiku dalam menjelajahi dunia kuliner. Dari dapur sederhana di sebuah desa—di mana pilihan bahan-bahan makanannya terbatas—aku bertualang hingga mampu menyajikan beragam hidangan, baik hidangan Nusantara maupun mancanegara. Petualangan ini mengajarkanku bahwa dengan kreativitas, siapa pun bisa menyajikan hidangan yang menggugah selera dan berbagi dengan orang-orang tersayang.

Petualanganku menjelajahi dunia kuliner dimulai sejak aku masih kecil, jauh sebelum *gadget* mendominasi hidup. Saat itu aku suka mengeksplorasi lingkungan sekitar dan menghabiskan waktu bermain permainan tradisional seperti congklak, bola bekel, bongkar pasang, boneka, dan tentu saja masak-masakan. Jangan bayangkan permainan masak-masakan yang *fancy* dengan *set* alat bermain yang mahal, melainkan bermain masak-masakan menggunakan bahan dari tanah, daun, bunga, dan tanaman-tanaman yang aku kreasikan seperti masakan sungguhan. Misalnya tanah liat menjadi nasi, daun menjadi sayur, dan bunga menjadi hiasan kue.

Setiap permainan adalah eksperimen kecil yang mengasah kreativitasku. Aku pun membayangkan diriku menjadi seorang *chef*. Hobiku bermain masak-masakan semakin menyala saat aku mulai menonton acara memasak di televisi dan memainkan *game* seperti *Cooking Academy*, bahkan aku berhasil menyabet gelar *masterchef* dalam *game* tersebut, *hehehe*.

Cocciolini Sambal Matah with Crispy Chicken

Petualanganku memasak yang sesungguhnya baru dimulai saat sekolah dasar. Aku sudah terbiasa membantu Ibu dan Nenek memasak di dapur, mulai dari memasak menggunakan tungku kayu bakar, kompor minyak tanah hingga kompor gas. Selain itu, aku diajari berbagai keahlian dapur seperti memecah kelapa menggunakan golok, memisahkan daging kelapa dari batok, memarut kelapa dengan tangan, membersihkan beras (*napeni* beras), keterampilan menggunakan pisau, dan lainnya. Keahlian memasak yang aku pelajari ini lalu aku praktekkan bersama dengan teman-temanku dan pelan-pelan aku bisa memasak meskipun masih berupa masakan rumahan yang sederhana.

Memasak sendiri saat kuliah di luar kota adalah tantangan tersendiri bagiku. Setiap kali memasak rasanya seperti benar-benar bertualang. Ada kalanya masakanku menggugah selera, namun tak jarang juga rasanya hambar. Aku melakukan *trial and error*, meski begitu aku tetap menikmati prosesnya. Sayangnya, setelah lulus kuliah, kesibukan pekerjaan di ibukota membuatku harus meninggalkan hobi memasak. Meskipun begitu, aku sangat bahagia karena pekerjaan mengharuskanku untuk menjelajahi berbagai daerah di Indonesia sehingga aku berkesempatan mencicipi beragam masakan.

Setelah tiga tahun bekerja di ibukota, aku lalu pindah pekerjaan ke kota kecil dekat tempat kelahiranku. Hal ini membawa babak petualangan memasak baru dalam hidupku. Jauh dari kota besar, aku mulai berkreasi sendiri dalam memasak karena belum tentu masakan yang aku inginkan ada di daerahku. Aku berkreasi mulai dari masakan rumahan sederhana hingga hidangan ala restoran. Tak hanya meningkatkan ke-

Fettuccine Tomyum

terampilan memasak, hobiku ini juga mempererat tali persahabatan. Berkat memasak bersama, sahabatku yang sebelumnya tidak bisa memasak kini sudah lihai memasak.

Petualanganku dalam dunia kuliner semakin menarik ketika aku menikah dengan seorang pria dari suku Minang yang juga hobi memasak. Sebelumnya, dapurku didominasi oleh masakan Jawa, namun sekarang aku mulai menjelajahi kuliner Minang yang kaya akan rempah seperti rendang, kalio, gulai, dendeng dan lainnya. Kami sering memasak bersama dan mencoba menu-menu baru. Suamiku yang sangat menikmati hasil masakanku menjadi motivasi terbesarku untuk terus berkreasi memasak.

Menjelajah dalam dunia kuliner adalah petualangan yang tak pernah berakhir. Ternyata, kunci kelezatan masakan adalah karena kita bahagia dan menikmati setiap momen selama proses memasak. Apalagi ketika melihat orang lain menikmati dan menyukai masakan kita, rasanya langsung lebih bahagia, *hehe*.

Tips dan Trik Memasak untuk Pemula

Setelah bercerita mengenai petualanganku dalam memasak, kini aku membagikan tips dan trik memasak untuk pemula:

- Masak dengan perasaan bahagia dan nikmati setiap prosesnya
- Mulailah dari yang sederhana, pilih resep dengan sedikit bahan dan langkah yang mudah seperti tumisan yang apa pun sayurnya bumbunya relatif sama, yaitu bumbu dasar bawang merah, bawang

Fusilli Rose

putih, cabai, garam, gula, lada, penyedap. *By the way*, tumisan adalah jalan ninjaku saat terburu-buru, *hehe*

- Siapkan semua bahan masakan (*food preparation*) dengan baik. Jika waktu terbatas, coba siapkan bahan-bahan saat ada waktu luang lalu simpan di dalam kulkas
- Gunakan alat masak yang tepat seperti pisau yang tajam, penggorengan maupun panci yang sesuai
- Jangan takut untuk bereksperimen dan berkreasi, cicipi masakanmu. Apabila rasanya masih kurang, sesuaikan bumbunya
- Jangan menyerah, cobalah lagi dan lagi. Jika perlu, minta bantuan orang lain untuk me-*review* masakanmu
- Kelola waktu dengan baik. Bersihkan dapur sambil memasak agar tidak terlalu banyak pekerjaan setelah selesai. Namun, tetap prioritaskan agar masakan tidak gosong, *hehe*

Resep Hidangan Istimewa dari Dapur Sederhana

Ingin menikmati cita rasa Italia tanpa harus ke restoran? Coba resep pasta dengan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan. Yuk, kita mulai petualangan memasak kita:

SPAGHETTI ROSE

Pasta Italia yang populer di Korea Selatan. Dinamakan *rose* karena sausnya berwarna seperti bunga mawar yang merupakan campuran saus tomat dan krim/susu.

Resep untuk 2-3 porsi:
150 gr spaghetti
125 gr udang kupas
3 buah sosis sapi
8 siung bawang merah cincang

Spaghetti Aglio e Olio

4 siung bawang putih cincang
3 sdm saus tomat (4 buah tomat rebus, haluskan, saring dan panaskan hingga mengental)
3 sdm jus apel (1 buah apel di-*blender* dan disaring)
100 ml susu UHT/*cooking cream*
1 sdm cabai bubuk
1 sdt garam
½ sdt gula
1/3 sdt lada bubuk
1/3 sdt kaldu bubuk
Keju *cheddar* parut secukupnya
Minyak secukupnya

Langkah memasak:

- Rebus spaghetti selama 6 menit, tambahkan garam dan sedikit minyak agar tidak lengket
- Panaskan minyak ke dalam penggorengan, masukkan udang, masak hingga setengah matang, angkat lalu tiriskan
- Tumis bawang merah dan bawang putih, lalu masukkan saus tomat dan cabai bubuk
- Masukkan jus apel, spaghetti dan sedikit air rebusannya
- Tambahkan susu/*cooking cream*, garam, gula, kaldu, dan lada bubuk
- Masukkan parutan keju
- Sajikan dengan taburan cabai bubuk dan *parsley*/seledri

Spaghetti Rose

FETTUCCINE ALFREDO WITH CHAMPIGNON MUSHROOM

Hidangan pasta berbentuk pipih berpadu dengan saus Alfredo yang *creamy*. Kaya akan rasa keju, mentega, dan susu/krim yang dihiasi dengan jamur *champignon* yang gurih.

Resep untuk 2 porsi:
125 gr *fettuccine*
500 ml air
10 buah jamur kancing/*champignon mushroom*, iris tipis
1 sdm margarin/mentega
1 buah bawang bombai, iris
2 siung bawang putih, cincang
125 ml cooking cream/susu UHT
1 sdm keju parmesan/keju *cheddar* parut
1/2 sdt garam
1/2 sdt kaldu bubuk
1/2 sdt lada bubuk
1/2 sdt gula
1 batang *parsley*/seledri, *chop*
Cabai bubuk (opsional)

Langkah memasak:

- Rebus air hingga mendidih, masukkan *fettuccine*, taburi sedikit garam dan sedikit minyak, rebus selama 6 menit
- Tumis bawang bombai dan jamur kancing hingga kering dan harum, lalu masukkan bawang putih
- Masukkan bumbu lainnya dan *fettuccine* rebus beserta sedikit air rebusannya, aduk hingga merata

- Masukkan susu, aduk lalu taburi keju, masak selama 2 menit
- Angkat lalu sajikan, taburkan cabai bubuk dan seledri cincang

MACARONI & MEATBALLS

Perpaduan pasta *macaroni* berbentuk *elbow* yang unik dengan bola daging dan saus tomat yang lezat.

Bahan *meatballs*:
300 gr daging sapi cincang
2 lembar roti tawar
50 ml susu UHT
2 siung bawang putih, parut
1/2 bawang bombai, cincang
1/2 sdm kecap inggris
1/2 sdt garam
1/2 sdt lada bubuk
1/2 sdt kaldu bubuk
1/2 butir putih telur
3 sdm tepung terigu

Bahan saus:
50 ml minyak
7 siung bawang putih iris
1/2 bawang bombai, cincang
Pasta tomat (3 buah tomat rebus, kupas, haluskan, saring dan panaskan hingga mengental)
1/2 sdm kecap inggris
1/2 sdm gula
1/2 sdt garam
1/2 sdt kaldu bubuk
200 ml air

Bahan *macaroni* rebus:
150 gr *macaroni elbow*
500 ml air
½ sdt garam

Bahan pelengkap:
Keju parut
Parsley/seledri cincang

Macaroni & Meatballs

Langkah memasak:

- Rebus *macaroni elbow* selama 6 menit, tambahkan sedikit garam dan minyak
- Untuk *meatballs*, buang pinggiran roti tawar lalu rendam dengan susu
- Panaskan minyak, tumis bawang bombai dan bawang putih hingga wangi
- Campurkan daging sapi, tumisan bawang bombai dan bawang putih, roti, susu, kecap Inggris, garam, lada bubuk, kaldu bubuk serta putih telur ke dalam mangkok
- Bulatkan adonan *meatball* dan lumuri dengan tepung terigu hingga tidak lengket
- Panaskan sedikit minyak lalu *pan seared meatballs* hingga matang, kemudian sisihkan
- Untuk saus, panaskan minyak kemudian goreng bawang putih iris hingga kering, kemudian tiriskan
- Tambahkan pasta tomat, air, garam, gula, kecap Inggris, kaldu bubuk, masak hingga mengental
- Masukkan *meatballs* dan *macaroni* rebus beserta sedikit air rebusannya, masak hingga bumbu meresap
- *Macaroni* & *meatballs* siap disajikan, taburi bawang putih goreng, parutan keju, dan *parsley*/seledri

Selamat berkreasi!

Foto-foto: Ulya

Artwork: Patricia Loretta H

Gambar: Istimewa

Kalau *ngomongin* sutradara yang punya ciri khas kuat dalam menyuarakan isu sosial, nama Bong Joon-ho jelas ada di daftar teratas saya. Bong Joon-ho *nggak* cuma bikin film, tapi juga membuka jendela yang besar bagi kita dalam melihat dunia, terutama soal kesenjangan sosial. Buat kamu yang suka film-film dengan cerita yang *nggak* cuma seru tapi juga "*ngena*" banget di hati, karya-karyanya adalah sebuah paket lengkap.

SNOWPIERCER

PERJALANAN EPIK DI KERETA

설국열차

Dari semua film Bong Joon-ho, *Snowpiercer* adalah favorit saya nomor satu. Film ini benar-benar menggambarkan betapa tajamnya kesenjangan antara si kaya dan si miskin, bahkan di dalam sebuah kereta yang melaju tanpa henti di kondisi Bumi yang membeku. Bong Joon-ho mengemas pesan kesenjangan sosial lewat aksi, drama, dan sedikit absurditas yang bikin penonton terus *mikir* setelah filmnya selesai. Adegan-adegan intensnya, seperti pertempuran di gerbong gelap atau dialog penuh makna dari karakter Curtis (Chris Evans), jadi pengingat betapa kacaunya dunia yang kita tinggali ini.

"No matter where I am working, I cannot make a film without 100% creative control and final cut. If there is such a guarantee, I can work anywhere."

PARASITE
KARYA JUARA OSCAR YANG "MENUSUK"

기생충

Kalau *Snowpiercer* terasa megah dan penuh aksi, *Parasite* adalah versi yang lebih intim tapi *nggak* kalah tajam. Film ini membongkar bagaimana hubungan antara keluarga miskin dan kaya bisa berubah menjadi bencana. Bong Joon-ho benar-benar cerdas dalam menyelipkan elemen *thriller*, komedi, dan tragedi dalam satu paket. *Nggak* heran film ini jadi fenomena global dan meraih Best Picture di Oscar 2020. Sebagai penonton, kita dibuat simpatik sekaligus gelisah melihat realitas sosial yang sebenarnya *nggak* jauh beda dari kehidupan kita.

MEMORIES OF MURDER
MISTERI YANG LEBIH DARI SEKEDAR KASUS KRIMINAL

살인의 추억

Sebelum jadi sutradara kelas dunia, Bong Joon-ho udah *nunjukin* kebolehannya dalam membuat film lewat *Memories of Murder*. Film ini bukan hanya soal pembunuhan berantai, tapi juga tentang bagaimana ketidakmampuan sistem sosial dalam menangani kasus-kasus seperti itu. Film ini terasa begitu suram tapi sangat membekas karena karakter detektifnya yang realistis. Salah satu alasan saya suka film ini adalah cara Bong Joon-ho menyajikan ketegangan tanpa terlalu banyak aksi, hanya dengan atmosfer dan dialog yang kuat.

"It's fun for me to bury my political and social comments here and there in a film."

THE HOST

MONSTER DENGAN SENTUHAN DRAMA KELUARGA

괴물

Ketika Bong Joon-ho bikin film monster seperti *The Host*, dia *nggak* hanya fokus pada efek visual atau adegan seram. Di balik cerita monster yang mengerikan itu ada kisah keluarga yang hangat dan menyentuh. Ini yang bikin *The Host* beda dari film-film monster lainnya. Bong Joon-ho menunjukkan bahwa di tengah bencana, hubungan sesama manusia tetap jadi cerita yang menarik.

OKJA

KRITIK TERHADAP INDUSTRI DAN ETIKA MANUSIA

옥자

Film ini bikin saya berpikir dua kali soal apa yang kita makan dan bagaimana dunia industri memperlakukan makhluk hidup. *Okja* adalah campuran antara petualangan seru, humor, dan kritik sosial terhadap praktik kapitalisme dan konsumerisme yang sangat relevan. Bong Joon-ho selalu berhasil bikin film dengan pesan yang kuat tanpa terkesan menggurui, dan *Okja* adalah contoh yang sempurna.

"I really hate the creature film convention that says you have to wait until the end to see the monster. One hour and all you've seen is just the tip of the creature's tail."

MOTHER
CINTA IBU YANG TRAGIS

Bicara soal drama emosional, *Mother* adalah salah satu film Bong Joon-ho yang paling menyentuh. Ceritanya tentang seorang ibu yang berjuang membersihkan nama baik anaknya dari tuduhan pembunuhan. Bong Joon-ho menyajikan cerita ini dengan penuh lapisan, menggali sisi gelap dari cinta ibu yang *nggak* pernah kita bayangkan sebelumnya.

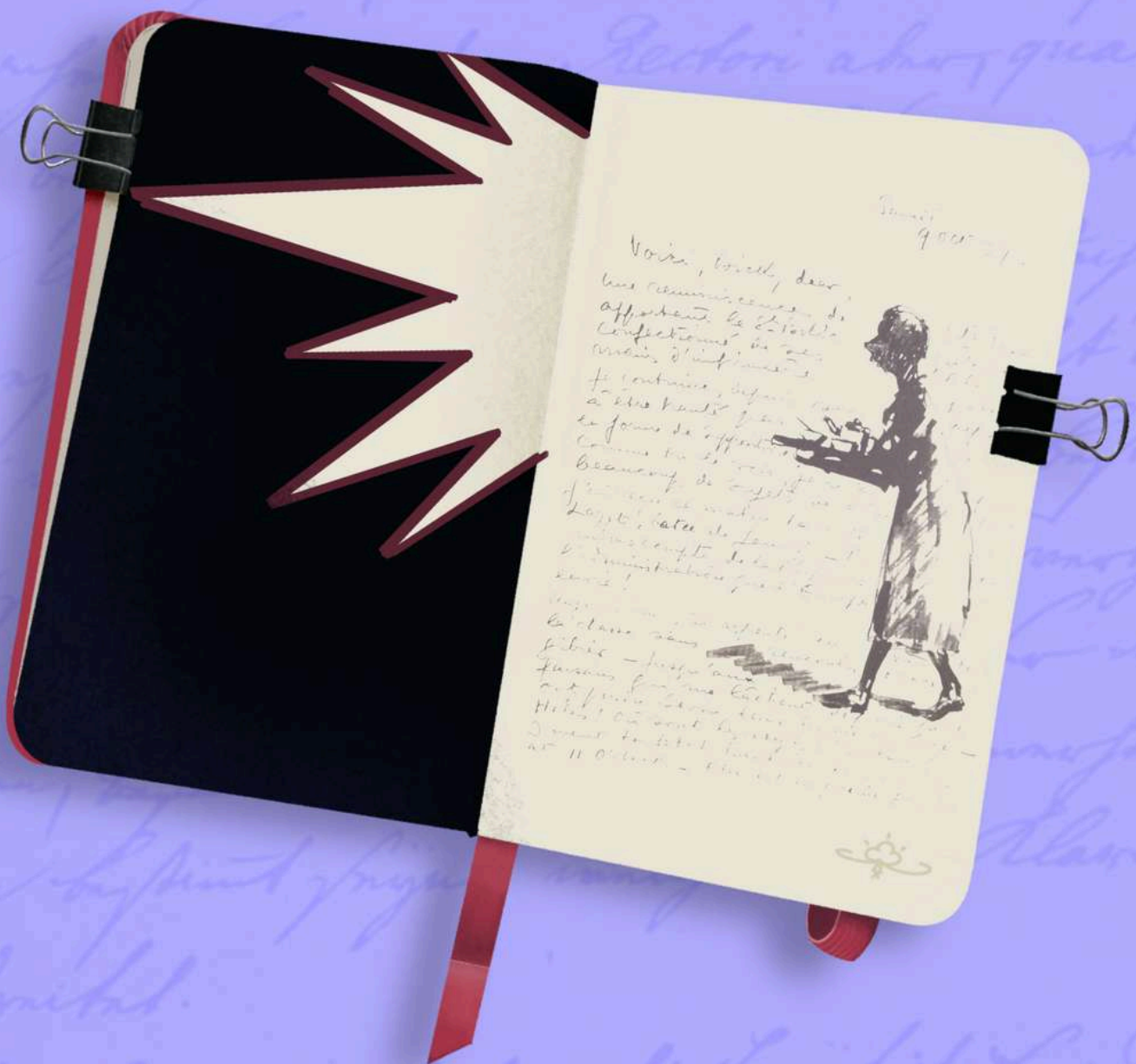
MICKEY 17
APA YANG AKAN DATANG?

Jujur, saya udah *nggak* sabar *nunggu Mickey 17*. Film ini katanya bakal jadi adaptasi dari sebuah novel *sci-fi* dengan tema reinkarnasi. Kalau Bong Joon-ho yang pegang, saya yakin ini bakal lebih dari sekadar *sci-fi* biasa. Apalagi setelah melihat bagaimana dia menggarap *Snowpiercer* dan *Okja*, pasti ada unsur sosial yang bakal bikin kita berpikir.

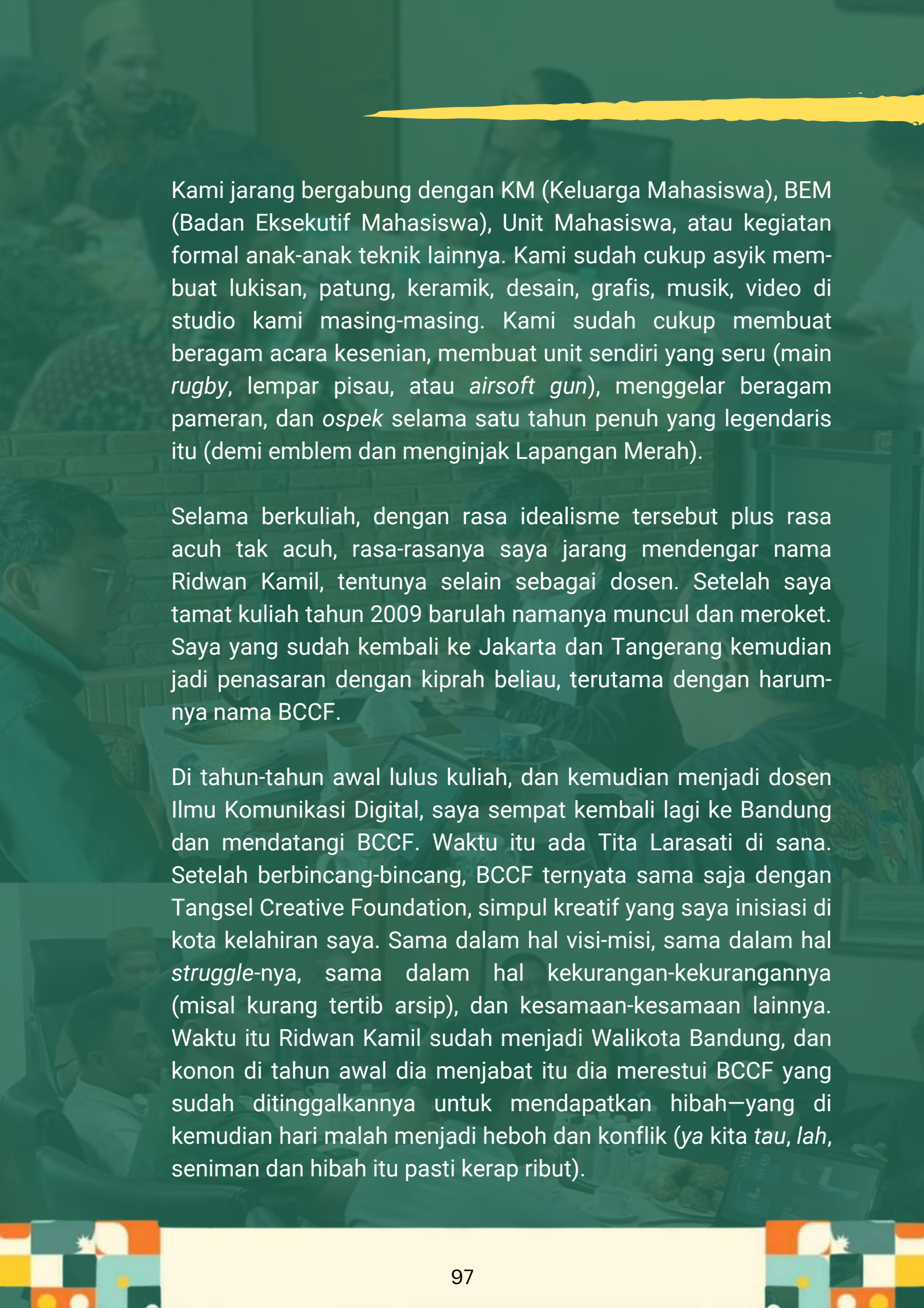
KESIMPULAN

Buat saya, Bong Joon-ho adalah salah satu sutradara terbaik yang selalu berhasil meng-gabungkan cerita yang menghibur dengan pesan yang bermakna. Film-filmnya *nggak* cuma buat dinikmati, tapi juga direnungkan. Kalau kamu belum *nonton* karya-karyanya, saya *saranin* mulai dari *Parasite* atau *Snowpiercer*. Percaya deh, kamu *nggak* akan kecewa!

"Once you overcome the 1-inch-tall barrier of subtitles, you will be introduced to so many more amazing films."

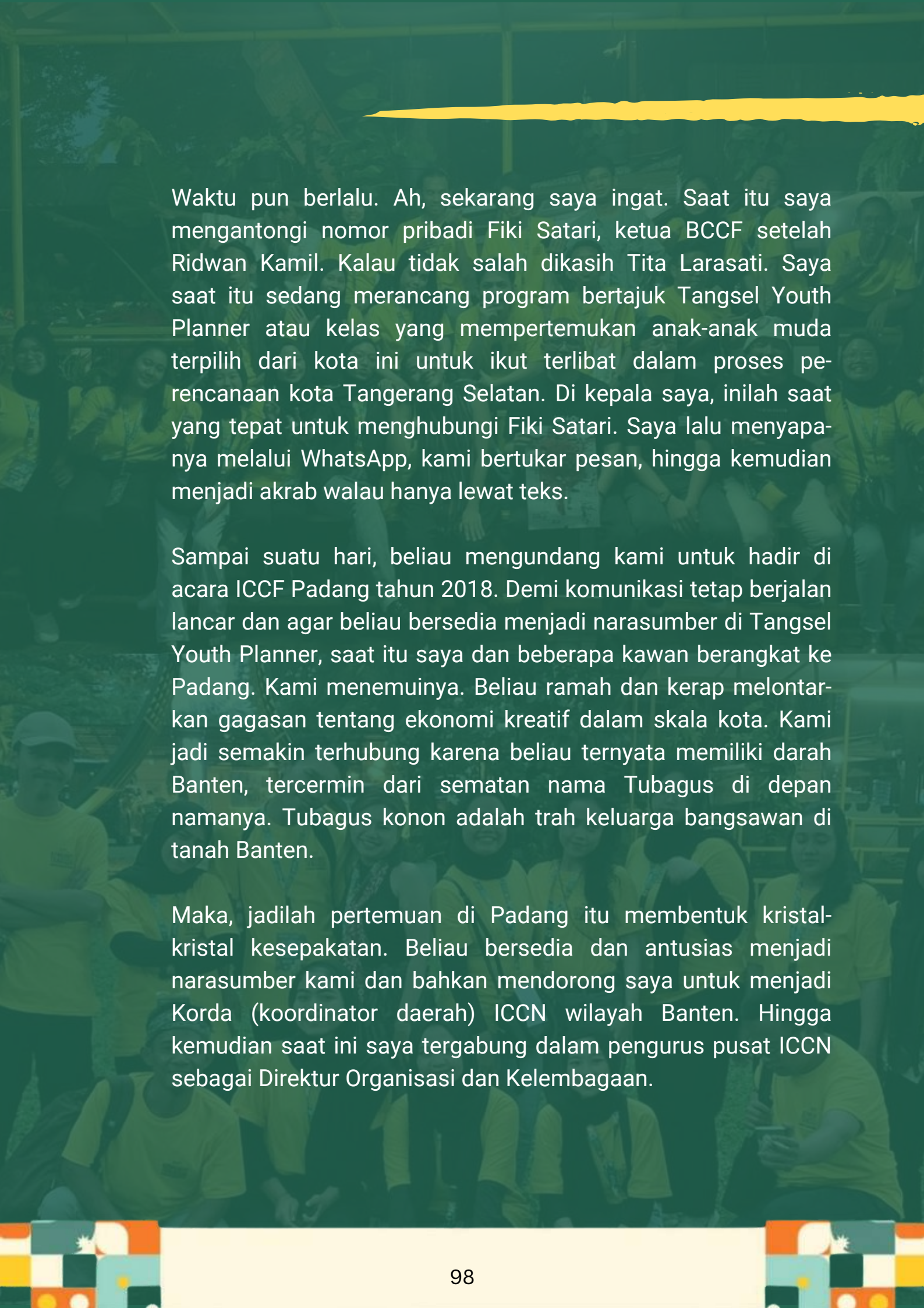
Artwork: Kezia Mageline

KREATIVITAS *Ala* INDONESIA CREATIVE CITIES NETWORK

OLEH HILMI FABETA

PROLOG

Indonesia Creative Cities Festival (ICCF) telah dilaksanakan di Kota Tangerang Selatan pada tanggal 12–15 Desember 2024. ICCF adalah *event* yang merayakan kreativitas serta mengelaborasikan isu-isu teraktual terkait ekonomi kreatif ke dalam beragam program, seperti: seminar ekonomi kreatif, *local champions*, kunjungan ke berbagai ruang komunitas, bedah buku, dan aneka performa yang melibatkan 260 lebih jejaring komunitas kreatif dari seluruh Indonesia.

ICCF sendiri digagas oleh Indonesia Creative Cities Network (ICCN), sebuah jejaring bagi kota/kabupaten kreatif seluruh Indonesia yang saat ini dipimpin oleh Tb. Fiki Satari.

PERKENALAN

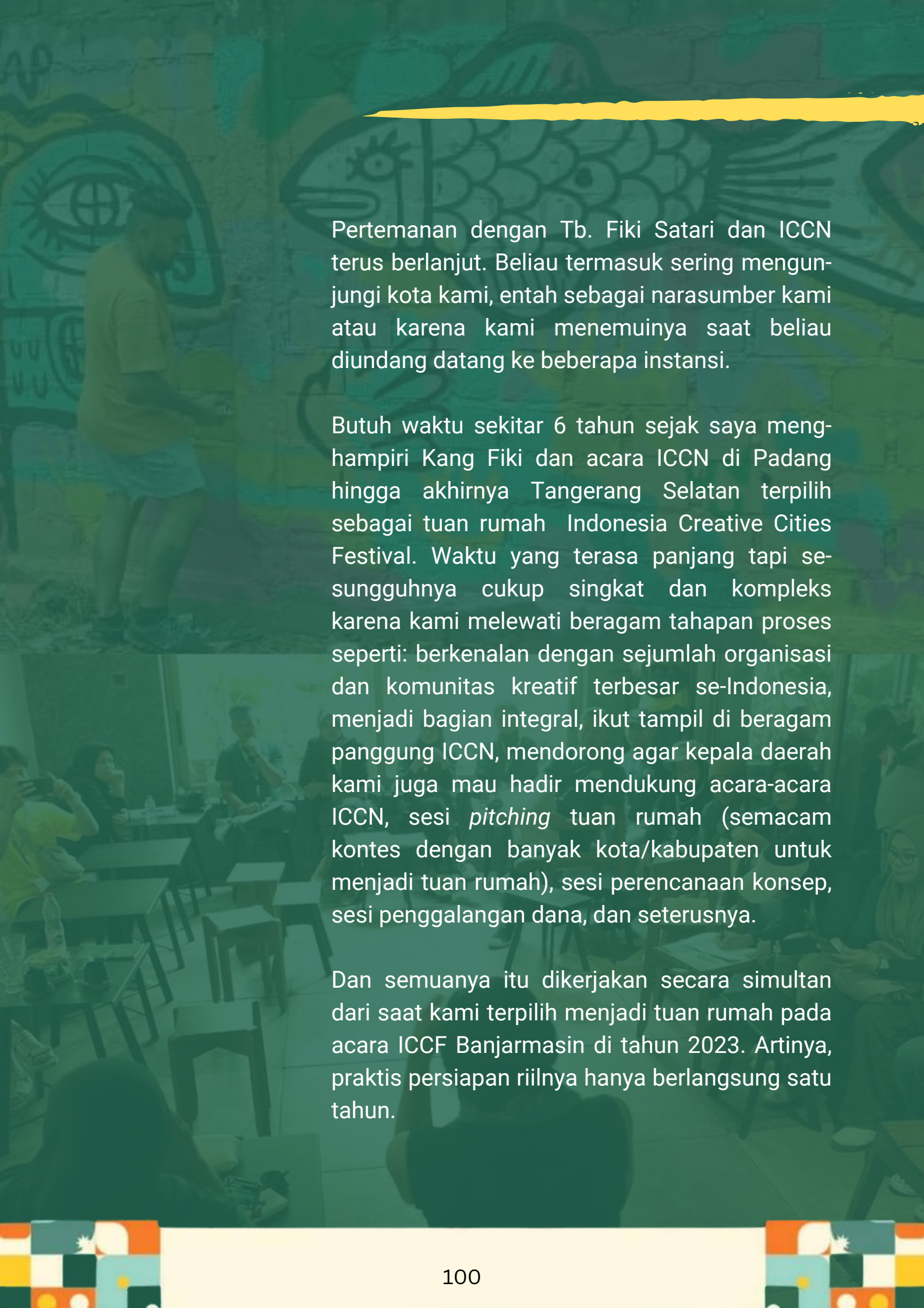
Saya berusaha mengingat-ingat kapan pertama kali berkenalan dengan Tb. Fiki Satari. Yang saya ingat, awalnya dulu saya begitu takjub dengan langkah Ridwan Kamil saat menjadi Walikota Bandung. Beliau adalah dosen di kampus almameter saya, yang sempat juga jadi bintang iklan produk rokok dan pembicara di TED-X Jakarta. Dari situ bergulir berita tentang karya monumentalnya, yaitu Masjid Al-Irsyad di Padalarang, Bandung, kemudian cerita tentang bagaimana beliau menginisiasi Bandung Creative Cities Forum (BCCF) yang menjadi simpul komunitas kreatif di Bandung, hingga kemudian ia terpilih sebagai Walikota Bandung. Saya kuliah di kampus yang sama dengannya tapi beda jurusan dan angkatan. Saya Seni Rupa 2004, Kang Emil jurusan Arsitektur 1990.

Ada semacam idealisme di anak-anak jurusan Seni atau FSRD (Fakultas Seni Rupa dan Desain) ITB untuk "malas" bergaul dengan anak-anak teknik, termasuk anak Arsitektur. Berhubung posisi kami secara geografis berada di sebelah barat di area depan kampus, tentu efeknya kami jadi lebih suka *ngampus*-main-asyik sendiri-pulang. Bahkan sampai ada sebutan kalau anak FSRD ITB itu seperti mendirikan "negara dalam negara".

Kami jarang bergabung dengan KM (Keluarga Mahasiswa), BEM (Badan Eksekutif Mahasiswa), Unit Mahasiswa, atau kegiatan formal anak-anak teknik lainnya. Kami sudah cukup asyik membuat lukisan, patung, keramik, desain, grafis, musik, video di studio kami masing-masing. Kami sudah cukup membuat beragam acara kesenian, membuat unit sendiri yang seru (main *rugby*, lempar pisau, atau *airsoft gun*), menggelar beragam pameran, dan *ospek* selama satu tahun penuh yang legendaris itu (demi emblem dan menginjak Lapangan Merah).

Selama berkuliah, dengan rasa idealisme tersebut plus rasa acuh tak acuh, rasa-rasanya saya jarang mendengar nama Ridwan Kamil, tentunya selain sebagai dosen. Setelah saya tamat kuliah tahun 2009 barulah namanya muncul dan meroket. Saya yang sudah kembali ke Jakarta dan Tangerang kemudian jadi penasaran dengan kiprah beliau, terutama dengan harumnya nama BCCF.

Di tahun-tahun awal lulus kuliah, dan kemudian menjadi dosen Ilmu Komunikasi Digital, saya sempat kembali lagi ke Bandung dan mendatangi BCCF. Waktu itu ada Tita Larasati di sana. Setelah berbincang-bincang, BCCF ternyata sama saja dengan Tangsel Creative Foundation, simpul kreatif yang saya inisiasi di kota kelahiran saya. Sama dalam hal visi-misi, sama dalam hal *struggle*-nya, sama dalam hal kekurangan-kekurangannya (misal kurang tertib arsip), dan kesamaan-kesamaan lainnya. Waktu itu Ridwan Kamil sudah menjadi Walikota Bandung, dan konon di tahun awal dia menjabat itu dia merestui BCCF yang sudah ditinggalkannya untuk mendapatkan hibah—yang di kemudian hari malah menjadi heboh dan konflik (*ya* kita *tau*, *lah*, seniman dan hibah itu pasti kerap ribut).

Waktu pun berlalu. Ah, sekarang saya ingat. Saat itu saya mengantongi nomor pribadi Fiki Satari, ketua BCCF setelah Ridwan Kamil. Kalau tidak salah dikasih Tita Larasati. Saya saat itu sedang merancang program bertajuk Tangsel Youth Planner atau kelas yang mempertemukan anak-anak muda terpilih dari kota ini untuk ikut terlibat dalam proses perencanaan kota Tangerang Selatan. Di kepala saya, inilah saat yang tepat untuk menghubungi Fiki Satari. Saya lalu menyapanya melalui WhatsApp, kami bertukar pesan, hingga kemudian menjadi akrab walau hanya lewat teks.

Sampai suatu hari, beliau mengundang kami untuk hadir di acara ICCF Padang tahun 2018. Demi komunikasi tetap berjalan lancar dan agar beliau bersedia menjadi narasumber di Tangsel Youth Planner, saat itu saya dan beberapa kawan berangkat ke Padang. Kami menemuinya. Beliau ramah dan kerap melontarkan gagasan tentang ekonomi kreatif dalam skala kota. Kami jadi semakin terhubung karena beliau ternyata memiliki darah Banten, tercermin dari sematan nama Tubagus di depan namanya. Tubagus konon adalah trah keluarga bangsawan di tanah Banten.

Maka, jadilah pertemuan di Padang itu membentuk kristal-kristal kesepakatan. Beliau bersedia dan antusias menjadi narasumber kami dan bahkan mendorong saya untuk menjadi Korda (koordinator daerah) ICCN wilayah Banten. Hingga kemudian saat ini saya tergabung dalam pengurus pusat ICCN sebagai Direktur Organisasi dan Kelembagaan.

PERJALANAN

Mengurus komunitas kreatif itu sulit. Apalagi mengurus yang berskala nasional. Tapi entah mengapa, ICCN di bawah kendali Tb. Fiki Satari rasa-rasanya bisa *guyub*. Meski saya tahu mereka juga putar otak perihal pendanaan organisasi. Namun, hal yang paling keren adalah kami bisa membuat orang-orang/komunitas se-Indonesia percaya tentang gagasan kota kreatif sebagai hal yang paling keren.

Memang, sudah seharusnya Indonesia bicara banyak tentang ekonomi kreatif, bicara tentang gagasan kota kreatif, karena semua itu sudah menjadi wacana global. Seperti yang petnah diutarakan oleh Richard Florida pada awal tahun 2000-an, bahwa ekonomi kreatif akan memegang peranan penting seiring Sumber Daya Alam yang bakal habis, sehingga manusia dan kreativitas akan menjadi faktor utama penunjang kehidupan.

Pertemanan dengan Tb. Fiki Satari dan ICCN terus berlanjut. Beliau termasuk sering mengunjungi kota kami, entah sebagai narasumber kami atau karena kami menemuinya saat beliau diundang datang ke beberapa instansi.

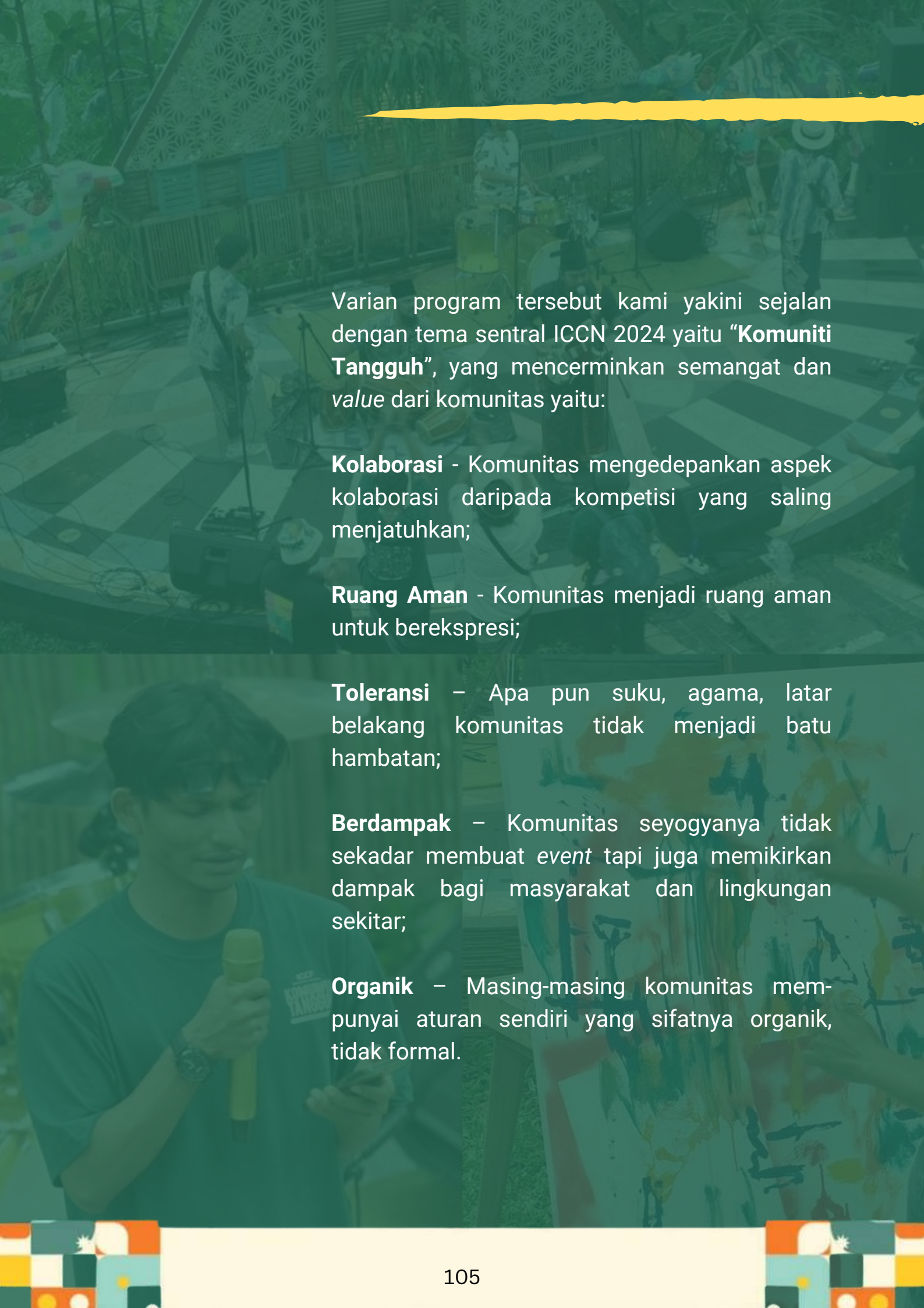
Butuh waktu sekitar 6 tahun sejak saya menghampiri Kang Fiki dan acara ICCN di Padang hingga akhirnya Tangerang Selatan terpilih sebagai tuan rumah Indonesia Creative Cities Festival. Waktu yang terasa panjang tapi sesungguhnya cukup singkat dan kompleks karena kami melewati beragam tahapan proses seperti: berkenalan dengan sejumlah organisasi dan komunitas kreatif terbesar se-Indonesia, menjadi bagian integral, ikut tampil di beragam panggung ICCN, mendorong agar kepala daerah kami juga mau hadir mendukung acara-acara ICCN, sesi *pitching* tuan rumah (semacam kontes dengan banyak kota/kabupaten untuk menjadi tuan rumah), sesi perencanaan konsep, sesi penggalangan dana, dan seterusnya.

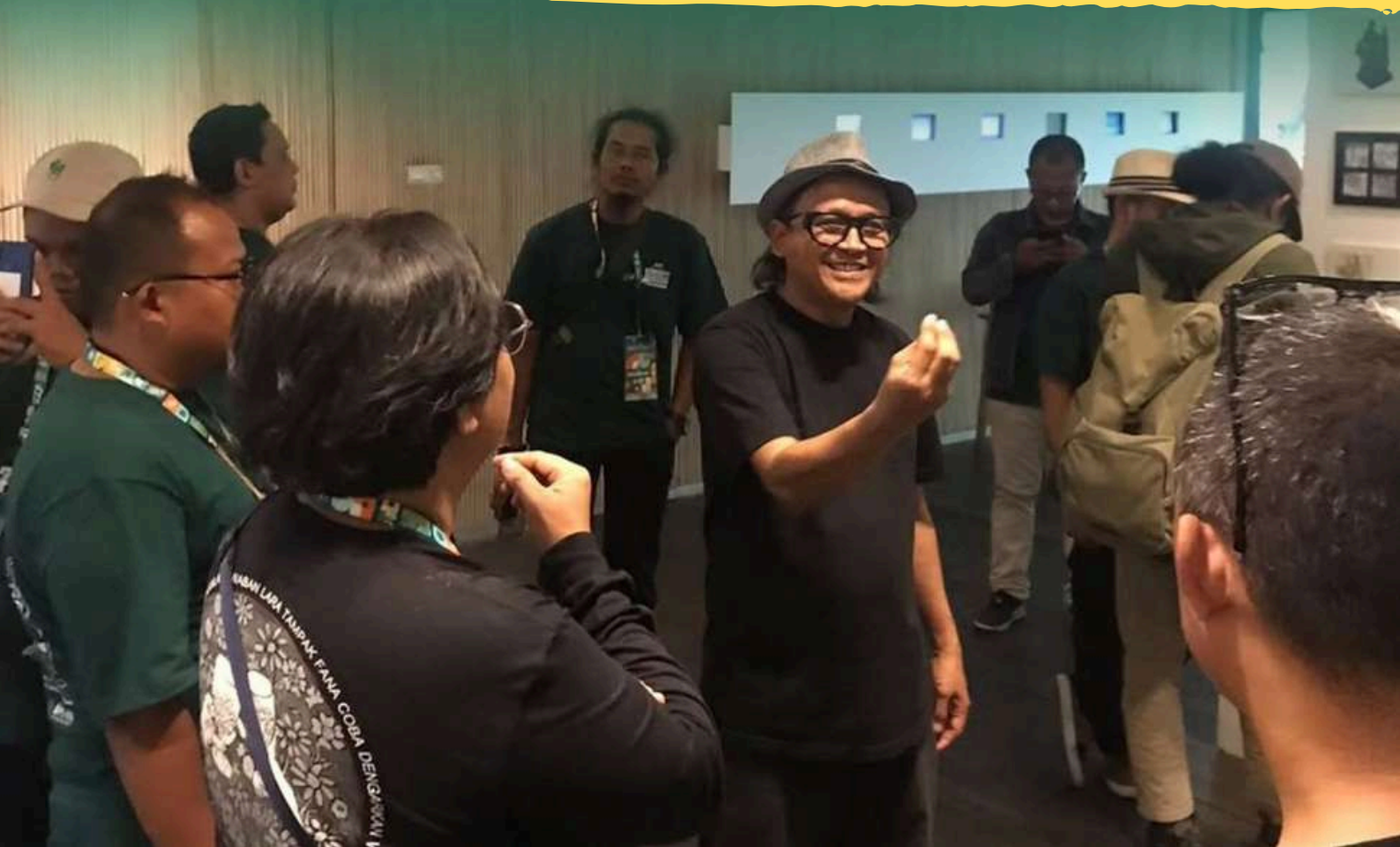
Dan semuanya itu dikerjakan secara simultan dari saat kami terpilih menjadi tuan rumah pada acara ICCF Banjarmasin di tahun 2023. Artinya, praktis persiapan riilnya hanya berlangsung satu tahun.

ICCF 2024
TANGSEL

Ketika kota/kabupaten lain memiliki aneka destinasi wisata dan Sumber Daya Alam seperti pantai, gunung, hutan, lantas Kota Tangerang Selatan punya apa?

"**Kami punya Sumber Daya Manusia**!" seru saya saat itu. Ada para arsitek juara seperti Andra Matin, Yori Antar, Budi Pradono, Danny Wicaksono yang rutin membuat Bintaro Design District setiap tahunmya. Lalu ada Kelompok Miles Films (Mira Lesmana dan Riri Riza) yang berdomisili di Bintaro. Ada beragam musisi, seperti Sir Dandy, Maliq & D'Essentials, Tompi, Mocca, Endah n Rhesa. Ada banyak perupa, penulis, penari, dan seterusnya yang tinggal di kota ini.

Dan menariknya, mereka tidak hanya tinggal, makan, tidur di kota ini saja, tapi rata-rata membuka ruang alternatif sendiri. Ada yang dengan pemodelan ruang dan kafe, ada yang pemodelan ruang dan studio grafis, bahkan ada juga pemodelan ruang kreatif dan klinik kecantikan.

Oleh karenanya, untuk ICCF 2024 kami menyusun salah satu programnya dalam bentuk *studio visit*, yakni program kunjungan ke sepuluh studio/*space*/ruang/markas milik para tokoh komunitas tersebut. Di antaranya: Earhouse Pamulang (Musik: Endah n Rhesa), Smiljan (Arsitek: Rahmat Indrani), Kampung Dongeng Indonesia (Pertunjukan: Awam Prakoso), Rummah Go'a (Sastra: Khei), Inspacy at Open Door Alam Sutera (Grafis: Sir Dandy), Rimbun Konservasi (Lingkungan: Gusri Effendi), Kampung Keranggan (Desa Wisata: Alwani), Post Bintaro Design District (Aneka Instalasi Arsitektur), T-Space (*Wellness*: Tompi), City Gallery Tangsel (Seni Rupa: Kak Zulfa) dan Kandank Jurank Doank (Pertunjukan: Dik Doank).

Para pesertanya adalah 260 ketua komunitas kreatif dari jejaring ICCN di seluruh Indonesia. Tidak hanya diajak mengunjungi aneka ruang tersebut, mereka juga berpartisipasi aktif karena di setiap studio itu ada tema dan programnya masing-masing. Ada yang mengadakan diskusi terbuka, ada yang bikin praktik menyablon, ada yang mengadakan *showcase* musik, dan ada juga yang menanam pohon bersama.

Varian program tersebut kami yakini sejalan dengan tema sentral ICCN 2024 yaitu “**Komuniti Tangguh**”, yang mencerminkan semangat dan *value* dari komunitas yaitu:

Kolaborasi - Komunitas mengedepankan aspek kolaborasi daripada kompetisi yang saling menjatuhkan;

Ruang Aman - Komunitas menjadi ruang aman untuk berekspresi;

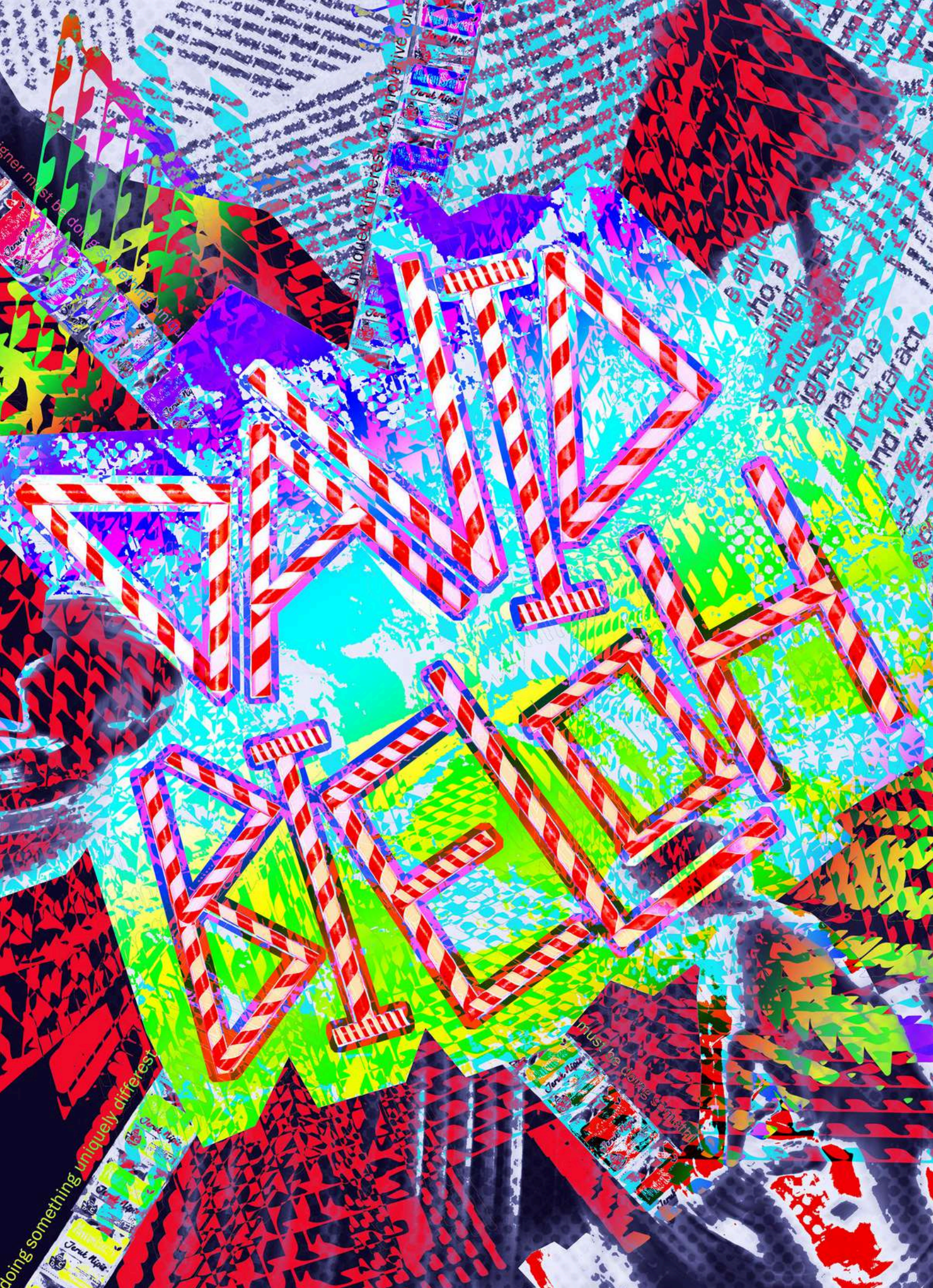
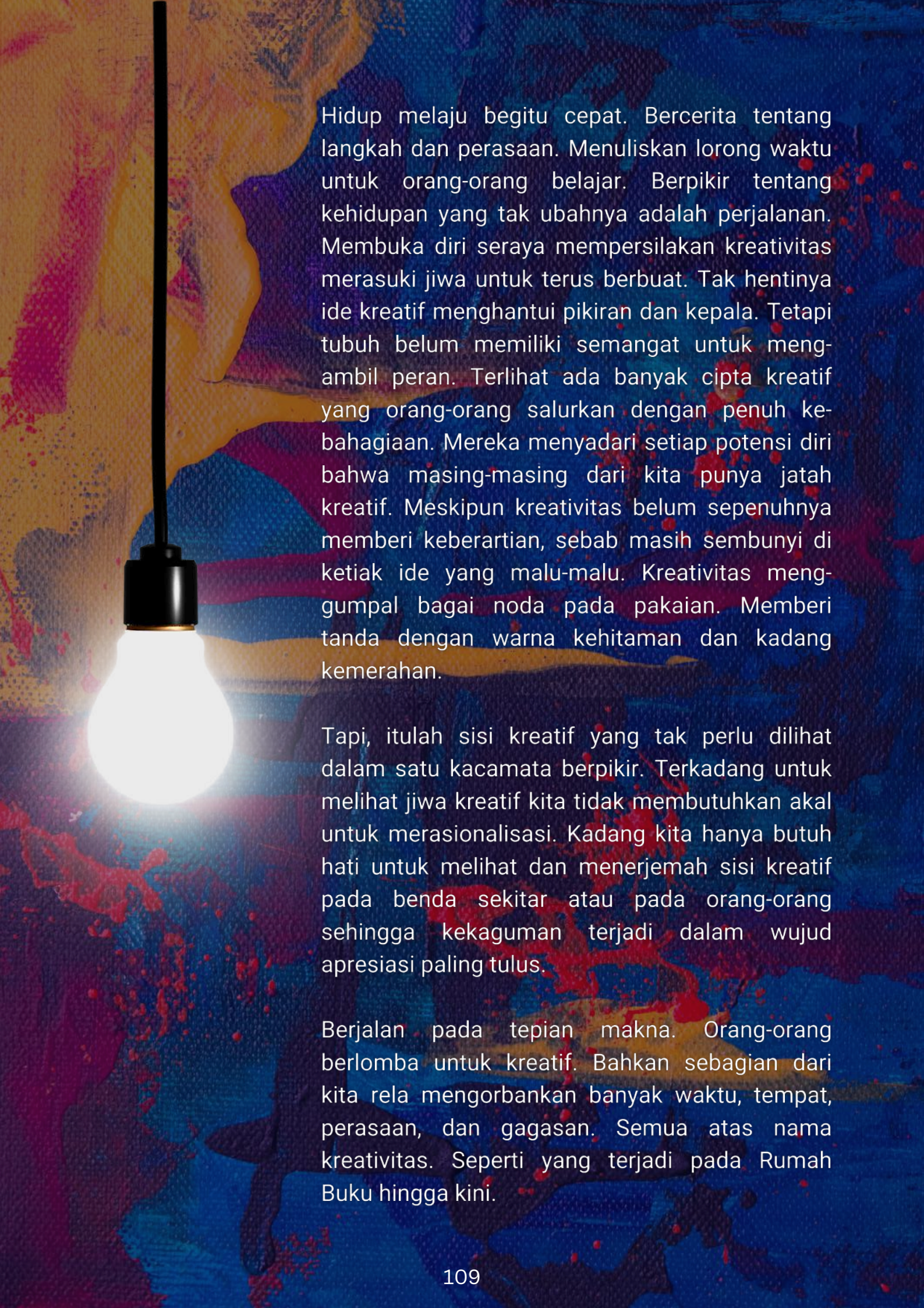
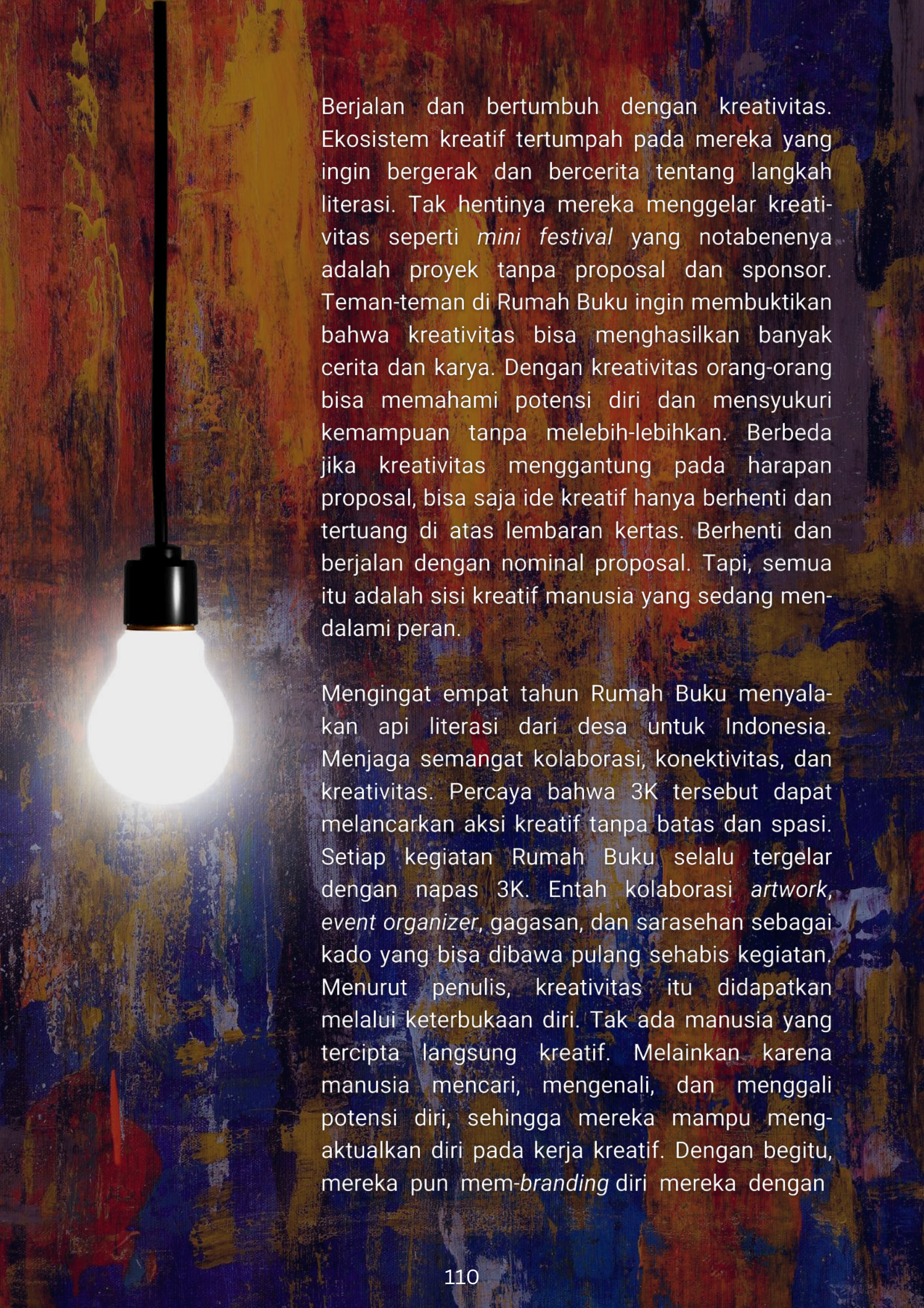
Toleransi – Apa pun suku, agama, latar belakang komunitas tidak menjadi batu hambatan;

Berdampak – Komunitas seyogyanya tidak sekadar membuat *event* tapi juga memikirkan dampak bagi masyarakat dan lingkungan sekitar;

Organik – Masing-masing komunitas mempunyai aturan sendiri yang sifatnya organik, tidak formal.

EPILOG

Oleh sebab itu, pemodelan program pada ICCF 2024 kemudian menjadi semacam *benchmark* bagi pelaksanaan ICCF yang berikut-berikutnya. Selalu ada ruang serius dalam pembahasan atau seminar tetapi disediakan pula ruang untuk berkolaborasi dan menyerap aspirasi dari para praktisi dan "*rockstars*", juga secara konkret membuat beragam program yang berdampak, seperti misalnya menanam pohon bersama.

Karena sesungguhnya makna kreativitas yang diajarkan oleh Indonesia Creative Cities Network itu bukan cuma tentang siapa yang—mohon maaf—paling gondrong, tapi kreativitas itu juga berarti bagaimana kita memikirkan dampak bagi masyarakat dan Bumi yang sama-sama kita cintai. Begitulah asyiknya definisi kreativitas per hari ini.

Artwork: Caesar Fabiano

suar literasi
merawat
KREATIVITAS
Musakkir Basri

Hidup melaju begitu cepat. Bercerita tentang langkah dan perasaan. Menuliskan lorong waktu untuk orang-orang belajar. Berpikir tentang kehidupan yang tak ubahnya adalah perjalanan. Membuka diri seraya mempersilakan kreativitas merasuki jiwa untuk terus berbuat. Tak hentinya ide kreatif menghantui pikiran dan kepala. Tetapi tubuh belum memiliki semangat untuk mengambil peran. Terlihat ada banyak cipta kreatif yang orang-orang salurkan dengan penuh kebahagiaan. Mereka menyadari setiap potensi diri bahwa masing-masing dari kita punya jatah kreatif. Meskipun kreativitas belum sepenuhnya memberi keberartian, sebab masih sembunyi di ketiak ide yang malu-malu. Kreativitas menggumpal bagai noda pada pakaian. Memberi tanda dengan warna kehitaman dan kadang kemerahan.

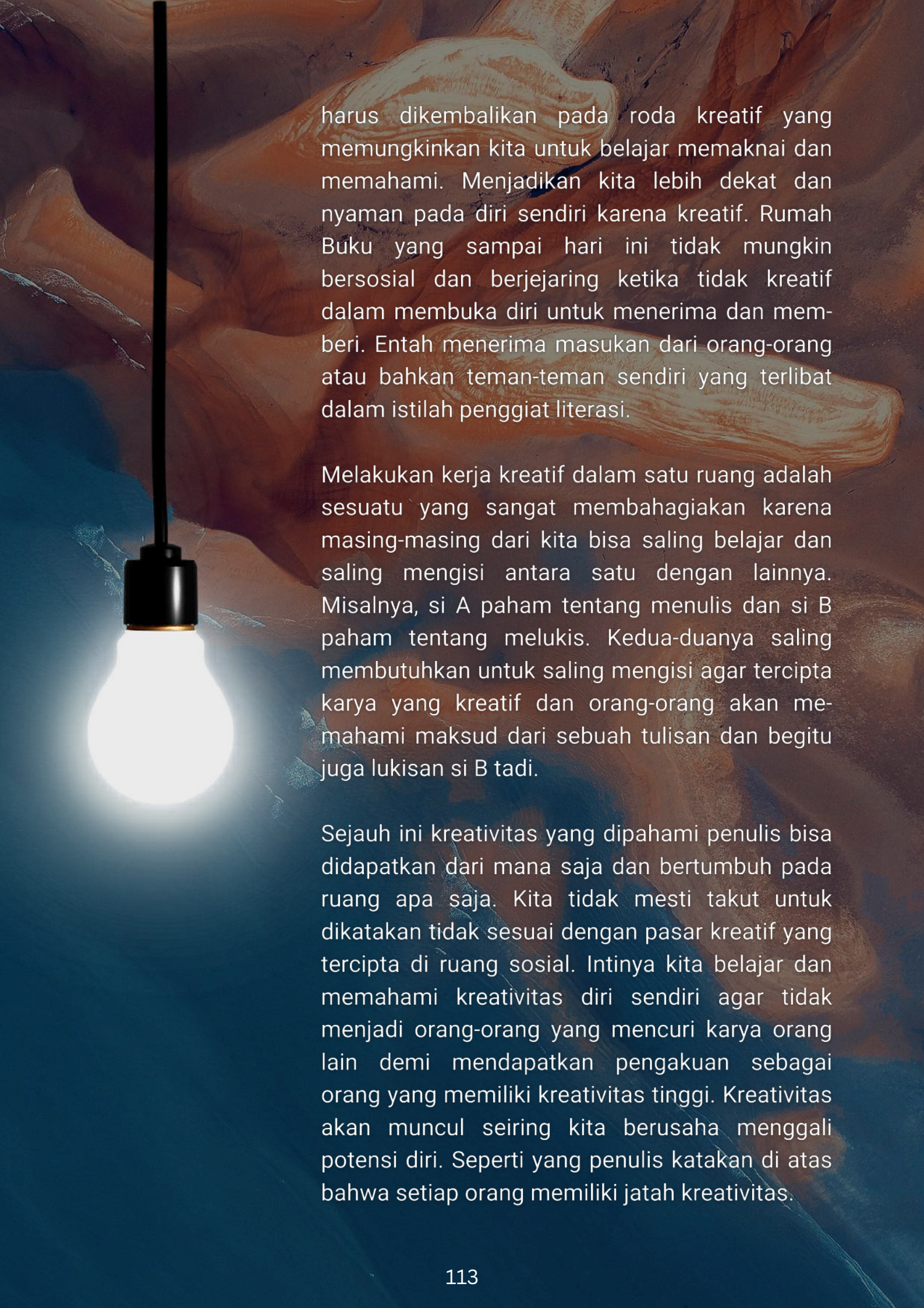
Tapi, itulah sisi kreatif yang tak perlu dilihat dalam satu kacamata berpikir. Terkadang untuk melihat jiwa kreatif kita tidak membutuhkan akal untuk merasionalisasi. Kadang kita hanya butuh hati untuk melihat dan menerjemah sisi kreatif pada benda sekitar atau pada orang-orang sehingga kekaguman terjadi dalam wujud apresiasi paling tulus.

Berjalan pada tepian makna. Orang-orang berlomba untuk kreatif. Bahkan sebagian dari kita rela mengorbankan banyak waktu, tempat, perasaan, dan gagasan. Semua atas nama kreativitas. Seperti yang terjadi pada Rumah Buku hingga kini.

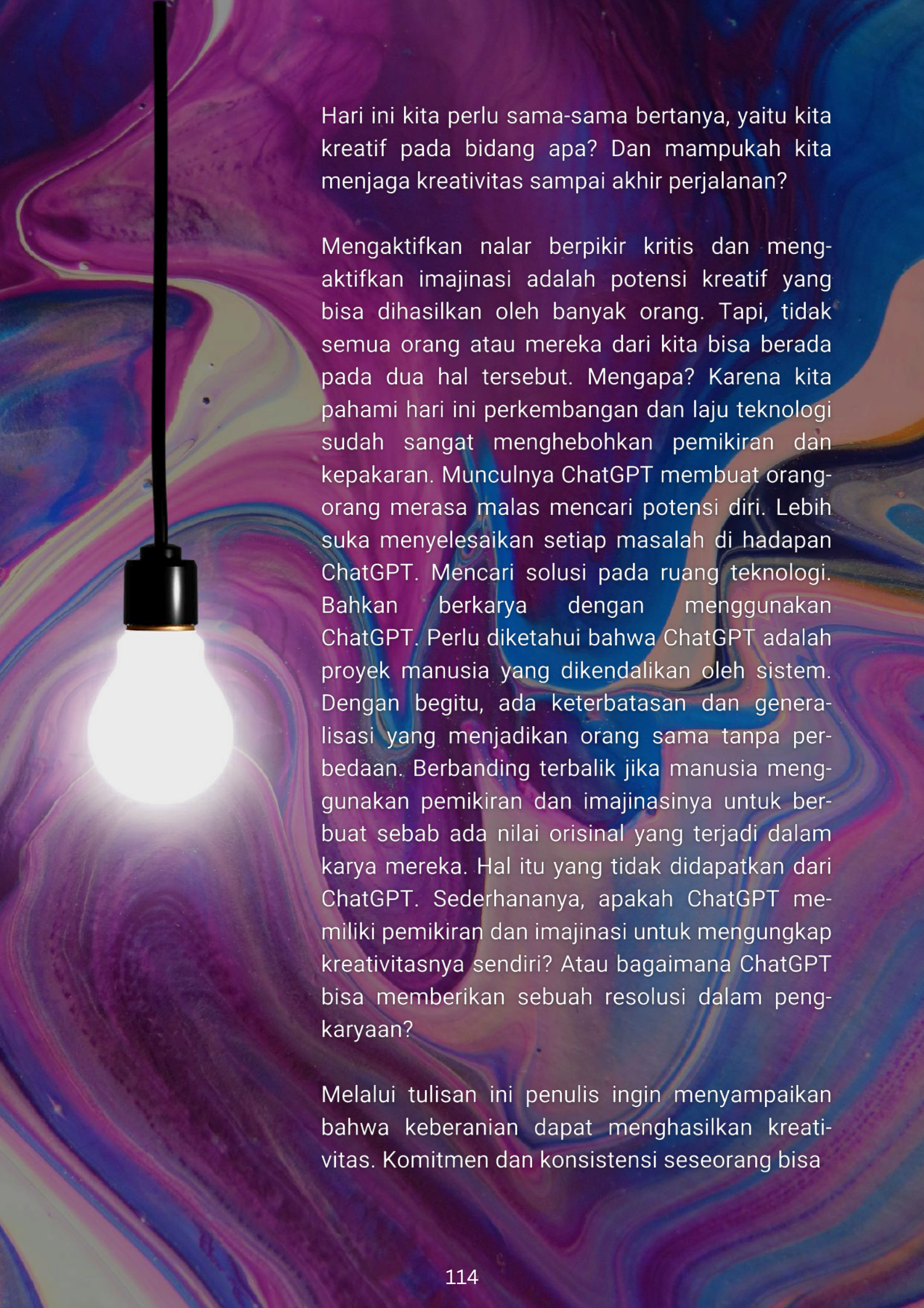
Berjalan dan bertumbuh dengan kreativitas. Ekosistem kreatif tertumpah pada mereka yang ingin bergerak dan bercerita tentang langkah literasi. Tak hentinya mereka menggelar kreativitas seperti *mini festival* yang notabenenya adalah proyek tanpa proposal dan sponsor. Teman-teman di Rumah Buku ingin membuktikan bahwa kreativitas bisa menghasilkan banyak cerita dan karya. Dengan kreativitas orang-orang bisa memahami potensi diri dan mensyukuri kemampuan tanpa melebih-lebihkan. Berbeda jika kreativitas menggantung pada harapan proposal, bisa saja ide kreatif hanya berhenti dan tertuang di atas lembaran kertas. Berhenti dan berjalan dengan nominal proposal. Tapi, semua itu adalah sisi kreatif manusia yang sedang mendalami peran.

Mengingat empat tahun Rumah Buku menyalakan api literasi dari desa untuk Indonesia. Menjaga semangat kolaborasi, konektivitas, dan kreativitas. Percaya bahwa 3K tersebut dapat melancarkan aksi kreatif tanpa batas dan spasi. Setiap kegiatan Rumah Buku selalu tergelar dengan napas 3K. Entah kolaborasi *artwork*, *event organizer*, gagasan, dan sarasehan sebagai kado yang bisa dibawa pulang sehabis kegiatan. Menurut penulis, kreativitas itu didapatkan melalui keterbukaan diri. Tak ada manusia yang tercipta langsung kreatif. Melainkan karena manusia mencari, mengenali, dan menggali potensi diri, sehingga mereka mampu mengaktualkan diri pada kerja kreatif. Dengan begitu, mereka pun mem-*branding* diri mereka dengan

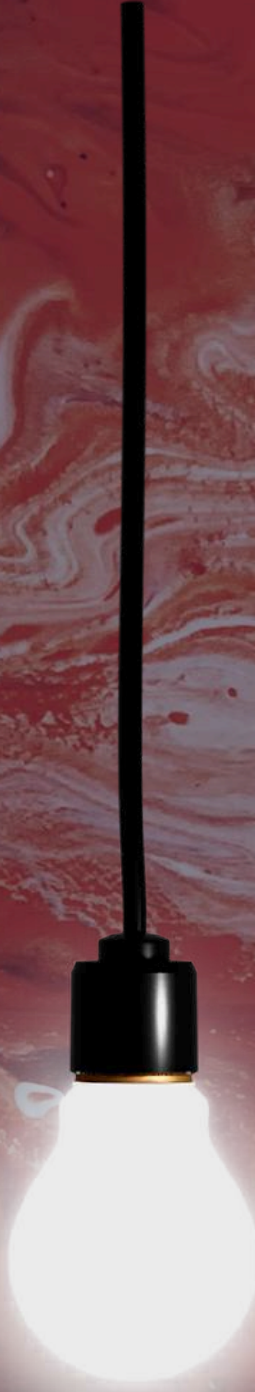
kreativitas yang dihasilkan melalui kesadaran dan keterbukaan, tanpa perlu mengikuti kerumunan sosial.

Indonesia memiliki banyak orang-orang kreatif. Bukan hanya kreatif pada bidang seni, tetapi mereka kreatif pada bidang pendidikan, kebudayaan, kesenian, dan bahkan bisnis. Kreativitas itu tidak terbatas pada satu hal tertentu karena ia mencakup semua ruang. Putih dan hitam. Kiri dan kanan. Atas dan bawah. Semua adalah ruang kreatif. Menjadi seseorang yang kreatif memang tidaklah mudah, sebab memerlukan waktu dan perasaan untuk terus mengasah diri agar konsisten dan mencipta. Pun, kadang seseorang perlu melawan arus agar tercipta kreativitas. Seseorang yang kreatif akan memiliki banyak ragam penyelesaian dan solusi dalam melihat realitas sosial. Mereka tidak terkunci dengan satu masalah dan meninggalkan atau membunuh kreativitas diri demi sembunyi dengan pernyataan tidak bisa. Akan tetapi, di balik dari permasalahan yang terjadi mereka pasti bisa menemukan ide atau solusi yang menjadikan mereka kreatif.

Melamun dan berpikir tentang satu hal bahwa apa sih pentingnya seseorang jadi kreatif? Atau mengapa orang-orang butuh kreativitas? Semua orang dilahirkan dengan kreatif. Kreativitas mengantarkan seseorang untuk memulai tanpa perlu berpikir bahwa ia yang akan mengakhirinya.

Sebab kreativitas itu akan bertumbuh dan mencari jalannya sendiri untuk bertahan. Menurut penulis ini bagaikan ruang alternatif yang memiliki napasnya sendiri. Misalnya, Rumah Buku hadir sebagai tempat untuk orang-orang kreatif. Mereka yang terlibat pada kerja Rumah Buku memiliki kreativitas masing-masing sesuai dengan *passion* mereka sendiri. Ada yang fokus pada pengkaryaan seni seperti melukis. Ada yang fokus pada pengkaryaan untuk melahirkan buku. Ada yang fokus ingin belajar *public speaking*. Ada yang bergabung karena sadar akan pentingnya buku. Ada pula yang bergabung karena tidak tahu mau *ngapain* di luar sana, sehingga memberanikan diri untuk terlibat dan pada akhirnya menemukan dirinya masing-masing sesuai kreativitas yang melekat.

Kreativitas juga bisa hadir melalui keberanian. Keberanian untuk gagal. Keberanian untuk terus mencoba dan pantang menyerah. Semua itu adalah bentuk kreativitas yang tercipta tanpa seseorang ketahui karena proyek dari dalam diri sendiri. Dengan begitu, mereka bukan mengambil kreativitas itu dari diri orang lain.

Perlu dipahami bahwa kreatif itu bukan sebuah perlombaan. Tapi, kreativitas itu adalah komitmen, konsistensi, dan karya yang memiliki nilai orisinal. Mungkin masih banyak dari kita menganggap bahwa kreatif adalah perlombaan untuk mendapatkan pengakuan. Terlihat dan apa yang kita pahami tentang kreativitas hari ini tentu

harus dikembalikan pada roda kreatif yang memungkinkan kita untuk belajar memaknai dan memahami. Menjadikan kita lebih dekat dan nyaman pada diri sendiri karena kreatif. Rumah Buku yang sampai hari ini tidak mungkin bersosial dan berjejaring ketika tidak kreatif dalam membuka diri untuk menerima dan memberi. Entah menerima masukan dari orang-orang atau bahkan teman-teman sendiri yang terlibat dalam istilah penggiat literasi.

Melakukan kerja kreatif dalam satu ruang adalah sesuatu yang sangat membahagiakan karena masing-masing dari kita bisa saling belajar dan saling mengisi antara satu dengan lainnya. Misalnya, si A paham tentang menulis dan si B paham tentang melukis. Kedua-duanya saling membutuhkan untuk saling mengisi agar tercipta karya yang kreatif dan orang-orang akan memahami maksud dari sebuah tulisan dan begitu juga lukisan si B tadi.

Sejauh ini kreativitas yang dipahami penulis bisa didapatkan dari mana saja dan bertumbuh pada ruang apa saja. Kita tidak mesti takut untuk dikatakan tidak sesuai dengan pasar kreatif yang tercipta di ruang sosial. Intinya kita belajar dan memahami kreativitas diri sendiri agar tidak menjadi orang-orang yang mencuri karya orang lain demi mendapatkan pengakuan sebagai orang yang memiliki kreativitas tinggi. Kreativitas akan muncul seiring kita berusaha menggali potensi diri. Seperti yang penulis katakan di atas bahwa setiap orang memiliki jatah kreativitas.

Hari ini kita perlu sama-sama bertanya, yaitu kita kreatif pada bidang apa? Dan mampukah kita menjaga kreativitas sampai akhir perjalanan?

Mengaktifkan nalar berpikir kritis dan mengaktifkan imajinasi adalah potensi kreatif yang bisa dihasilkan oleh banyak orang. Tapi, tidak semua orang atau mereka dari kita bisa berada pada dua hal tersebut. Mengapa? Karena kita pahami hari ini perkembangan dan laju teknologi sudah sangat menghebohkan pemikiran dan kepakaran. Munculnya ChatGPT membuat orang-orang merasa malas mencari potensi diri. Lebih suka menyelesaikan setiap masalah di hadapan ChatGPT. Mencari solusi pada ruang teknologi. Bahkan berkarya dengan menggunakan ChatGPT. Perlu diketahui bahwa ChatGPT adalah proyek manusia yang dikendalikan oleh sistem. Dengan begitu, ada keterbatasan dan generalisasi yang menjadikan orang sama tanpa perbedaan. Berbanding terbalik jika manusia menggunakan pemikiran dan imajinasinya untuk berbuat sebab ada nilai orisinal yang terjadi dalam karya mereka. Hal itu yang tidak didapatkan dari ChatGPT. Sederhananya, apakah ChatGPT memiliki pemikiran dan imajinasi untuk mengungkap kreativitasnya sendiri? Atau bagaimana ChatGPT bisa memberikan sebuah resolusi dalam pengkaryaan?

Melalui tulisan ini penulis ingin menyampaikan bahwa keberanian dapat menghasilkan kreativitas. Komitmen dan konsistensi seseorang bisa

menciptakan kreativitas tinggi. Tidak menjadikan keterbatasan alasan untuk berhenti kreatif atau bahkan tidak mencoba, sebab kreativitas terbaik muncul dari sebuah keterbatasan. Tak ada manusia sempurna di dunia ini dan riset telah menyepakati hal tersebut. Akan tetapi, dari keterbatasan atau ketaksempurnaan itulah kita mampu memaknai dan memahami potensi diri untuk berkomitmen bahwa saya bisa (*I can*). Percaya diri dapat mengantarkan seseorang pada konsistensi. Kreatif adalah proyek dari hasrat manusia. Kreativitas bukan sebuah ambisi untuk mengalahkan dan melumpuhkan orang lain agar bisa berjalan sendiri. Sebab masing-masing dari manusia memiliki identitas kreativitas.

Begitu juga Rumah Buku yang memiliki identitas kreatif untuk orang-orang kenali dan pahami. Meskipun sebagian kegiatan tergelar sama dengan ruang alternatif lain, tetapi pasti akan ada ciri khas tersendiri untuk mem-*branding* ruang. Misalnya, kesamaan tentang *zine archiving* dan membuat *zine* atau lapak baca gratis. Akan tetapi, proses itu memiliki jalannya masing-masing dan hal terebut menjadikan kreativitas tak akan tertukar. Dengan begitu, penulis berharap agar kita bisa saling mendukung untuk menjadi kreatif. Memutus rantai ambisi yang saling mematikan dan hanya ingin menjadi seorang diri agar dikatakan kreatif. Sebab manusia adalah makhluk kreatif dan itu dihasilkan lewat kerja bersama.

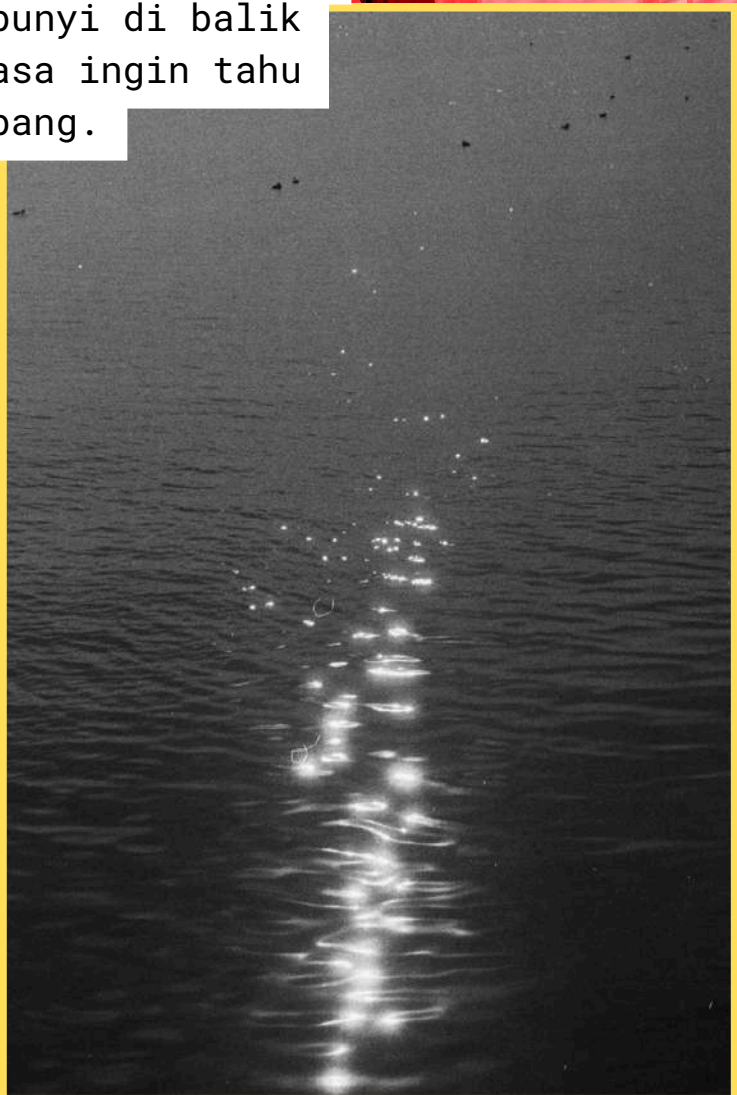
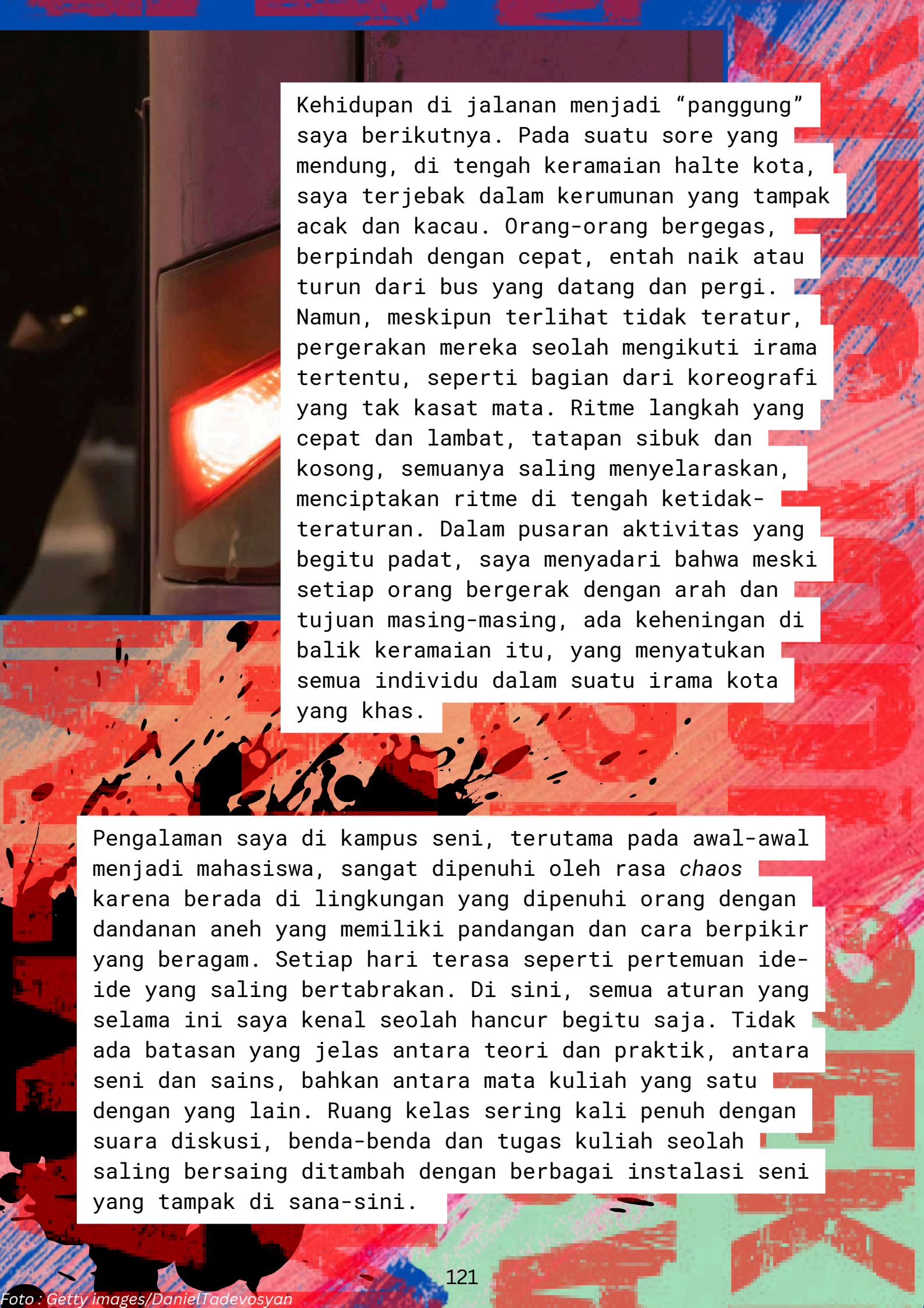
Begitu.

CREATIVITY IS TO BE WEIRD
Artwork: Kezia Mageline

ARSITA PINANDITA

MEMAHAMI KESAN SEMRAWUT DI SEKITAR

Saat kecil, saya sering kali merasa heran ketika melihat wujud dan suasana di sekitar. Berbagai benda yang tampak sederhana: awan, pohon, sungai, bahkan bayangan dari cahaya matahari, sering membuat saya terdiam. Awalnya, semua itu tampak berantakan dan acak. Akan tetapi, semakin lama diperhatikan, mulai terlihat pola-pola tersembunyi di balik semuanya dan membuat rasa ingin tahu saya jadi makin berkembang.

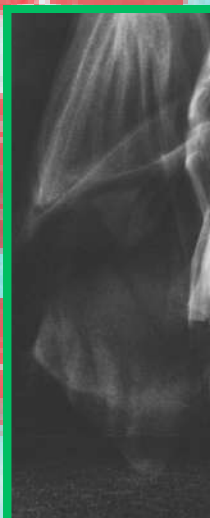
Foto : Pexels/FidanNazimQizi

Pernah suatu hari saya sedang duduk di bawah sebuah pohon rambutan besar di samping halaman rumah. Ranting-ranting pohon tersebut menjalar ke segala arah, saling tumpang-tindih, seperti tidak ada aturan yang mengatur posisi mereka. Tetapi ketika dilihat lebih teliti lagi ternyata ranting-ranting itu tidak sembarangan tumbuh. Mereka saling mengisi, menciptakan bentuk yang seolah-olah punya ritmenya sendiri. Setiap ranting tampak seperti "memilih" jalan tumbuhnya sendiri, yang pada akhirnya membentuk pola-pola yang serasi dengan keseluruhan pohon itu.

Ada juga pengalaman lain ketika saya sedang *tiduran* di atas rerumputan sambil menatap langit sore. Awan-awan besar tampak bergelombang, terlihat acak dan berubah bentuk seiring dengan embusan angin. Kadang-kadang saya bisa melihat bentuk yang menyerupai seekor binatang, seperti gajah atau bahkan dinosaurus. Beberapa saat kemudian, awan berubah bentuk menjadi mirip wajah manusia atau bentuk-bentuk lain yang sulit dideskripsikan. Saya sangat menikmati imajinasi ini karena setiap kali angin menggeser awan, saya seolah melihat bentuk baru yang bisa dikhayalkan sebagai apa saja. Setiap awan membawa cerita yang berbeda, seolah-olah ada misteri yang menunggu di balik setiap gumpalannya.

Foto : Pexels/BrettSayles

Pengalaman-pengalaman masa kecil itu membuat saya menyadari bahwa hal-hal di sekitar kita sering tampak acak dan berantakan, tapi jika dilihat lebih teliti selalu ada detail lain yang menunggu untuk ditemukan. Setiap kali diperhatikan lebih rinci, selalu ada sesuatu yang menarik, entah itu bentuk atau pola yang tidak pernah disadari sebelumnya. Rasanya seperti menemukan rahasia alam yang tersembunyi, yang hanya bisa dilihat jika kita cukup sabar untuk memperhatikannya.

Ketertarikan saya terhadap ketidakteraturan semakin berkembang terutama saat mendengar cerita-cerita tentang hantu seperti pocong, genderuwo, dan kuntilanak. Sosok-sosok itu selalu menyajikan ketidakpastian yang misterius, sesuatu yang tampaknya tidak bisa dijelaskan secara logis. Suatu hari sebuah pertanyaan muncul dalam benak saya: *"Apakah mungkin ada pola atau aturan yang mengatur hal-hal yang tidak tampak ini, seperti halnya pola yang saya temukan di alam dan sekitar saya?"* Mungkin kekacauan yang ditunjukkan oleh sosok-sosok hantu ini bukanlah ketidakteraturan semata, tetapi mungkin hanya bagian dari keteraturan yang belum saya pahami. Saya mulai menyadari bahwa ketidakpastian dan kekacauan yang saya temui, baik dalam dunia nyata maupun dalam cerita-cerita ini, sebenarnya adalah bagian dari pola-pola lain yang lebih besar.

Foto : Pexels/AlexanderKrivitskiy

Kehidupan di jalanan menjadi “panggung” saya berikutnya. Pada suatu sore yang mendung, di tengah keramaian halte kota, saya terjebak dalam kerumunan yang tampak acak dan kacau. Orang-orang bergegas, berpindah dengan cepat, entah naik atau turun dari bus yang datang dan pergi. Namun, meskipun terlihat tidak teratur, pergerakan mereka seolah mengikuti irama tertentu, seperti bagian dari koreografi yang tak kasat mata. Ritme langkah yang cepat dan lambat, tatapan sibuk dan kosong, semuanya saling menyelaraskan, menciptakan ritme di tengah ketidak-teraturan. Dalam pusaran aktivitas yang begitu padat, saya menyadari bahwa meski setiap orang bergerak dengan arah dan tujuan masing-masing, ada keheningan di balik keramaian itu, yang menyatukan semua individu dalam suatu irama kota yang khas.

Pengalaman saya di kampus seni, terutama pada awal-awal menjadi mahasiswa, sangat dipenuhi oleh rasa *chaos* karena berada di lingkungan yang dipenuhi orang dengan dandanan aneh yang memiliki pandangan dan cara berpikir yang beragam. Setiap hari terasa seperti pertemuan ide-ide yang saling bertabrakan. Di sini, semua aturan yang selama ini saya kenal seolah hancur begitu saja. Tidak ada batasan yang jelas antara teori dan praktik, antara seni dan sains, bahkan antara mata kuliah yang satu dengan yang lain. Ruang kelas sering kali penuh dengan suara diskusi, benda-benda dan tugas kuliah seolah saling bersaing ditambah dengan berbagai instalasi seni yang tampak di sana-sini.

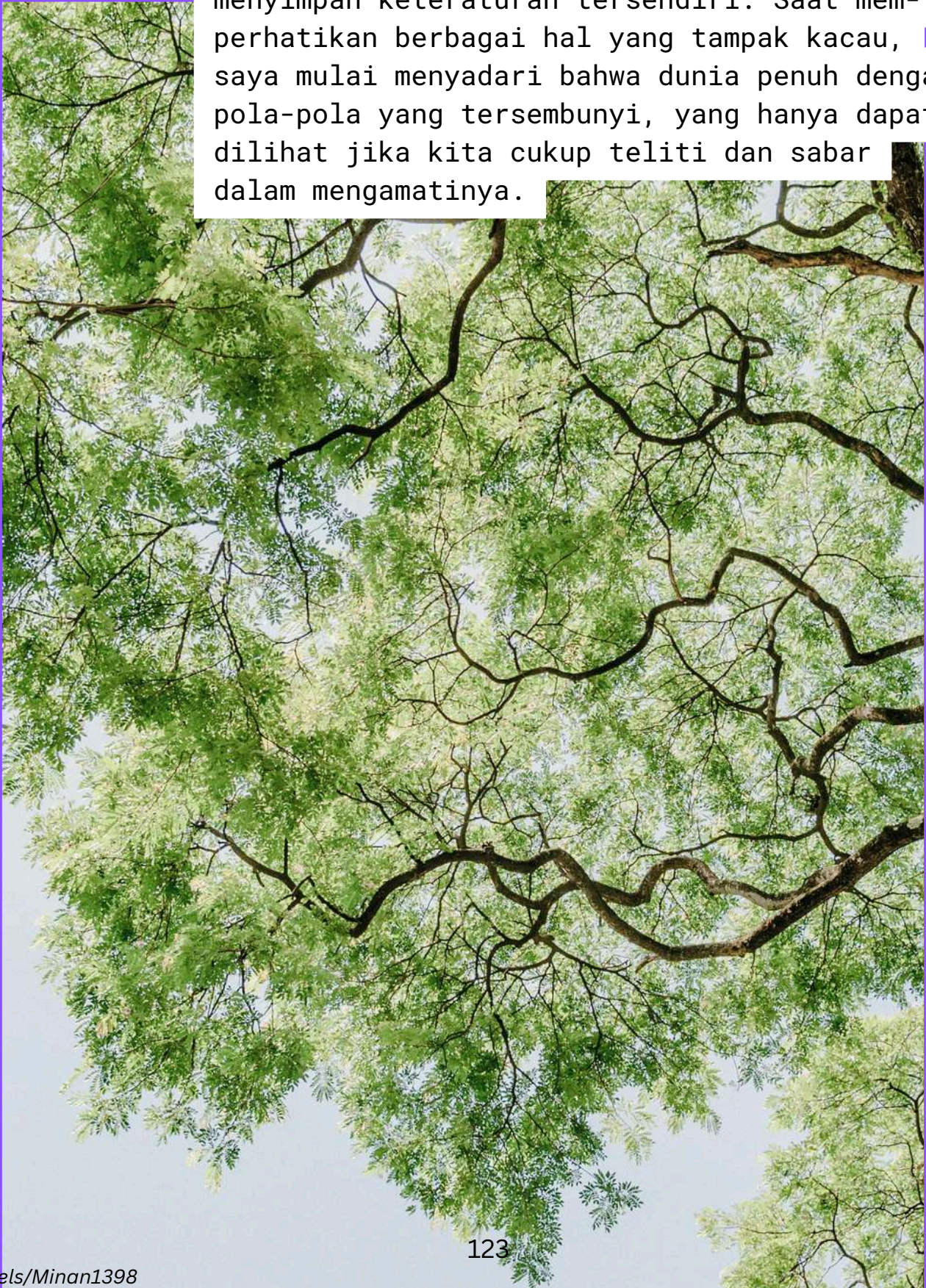
Foto : Getty images/DanielTadevosyan

Seiring berjalannya waktu, saya mulai memahami bahwa kekacauan di kampus bukanlah suatu ketidakteraturan yang membingungkan, melainkan cara untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan tanpa takut gagal. Di ruang-ruang *workshop*, di mana bau cat dan lem bercampur, ide-ide aneh sering kali malah membuahkan karya yang tak terduga. Mahasiswa dari berbagai disiplin ilmu seperti seni rupa, desain, musik, pertunjukan, media rekam, semuanya bebas berkolaborasi tanpa batasan yang jelas. Saya belajar bahwa ide dan gagasan sering muncul dari kondisi yang tidak terorganisir dan kekacauan adalah bagian dari proses pencarian jawaban. Serba *chaos*, dalam setiap pergerakan yang tampaknya acak, selalu ada potensi untuk menemukan pola yang baru dan menarik.

Saya belajar untuk menikmati momen-momen ketika segala sesuatu terasa tidak jelas, ketika pekerjaan saya belum selesai dan ide-ide masih berantakan. Proses ini mengingatkan saya pada pola yang terbentuk di alam, bahwa terkadang kita harus membiarkan segala sesuatu berjalan dengan cara mereka sendiri, tanpa terburu-buru mencari hasil yang sempurna.

Foto : Pixabay/frephotocc

Seiring berjalannya waktu, ketertarikan pada konsep kekacauan mulai memunculkan pertanyaan baru. Apa yang awalnya tampak hanya sebagai kebetulan belaka seperti arus sungai yang meliuk-liuk di antara bebatuan, atau cabang pohon yang tumbuh tanpa pola pasti, ternyata menyimpan keteraturan tersendiri. Saat memperhatikan berbagai hal yang tampak kacau, saya mulai menyadari bahwa dunia penuh dengan pola-pola yang tersembunyi, yang hanya dapat dilihat jika kita cukup teliti dan sabar dalam mengamatinya.

Foto : Pexels/Minan1398

Pemahaman tentang Teori *Chaos* mengungkap sesuatu yang menarik: apa yang terlihat kacau dan tidak teratur ternyata menyimpan pola dan keteraturan tersembunyi di dalamnya. Ini seperti rahasia kecil yang menunggu untuk ditemukan, yang tersembunyi di balik lapisan kekacauan. Ketidakteraturan bukan berarti tidak ada pola, tetapi justru merupakan keteraturan dalam skala yang lebih besar dan lebih rumit. Meskipun sering kali kita memandang sains dan seni sebagai dua dunia yang berbeda—sains yang logis dan terstruktur, sementara seni yang bebas dan penuh emosi—nyatanya keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu mencoba memahami pola-pola di balik dunia yang tampaknya acak.

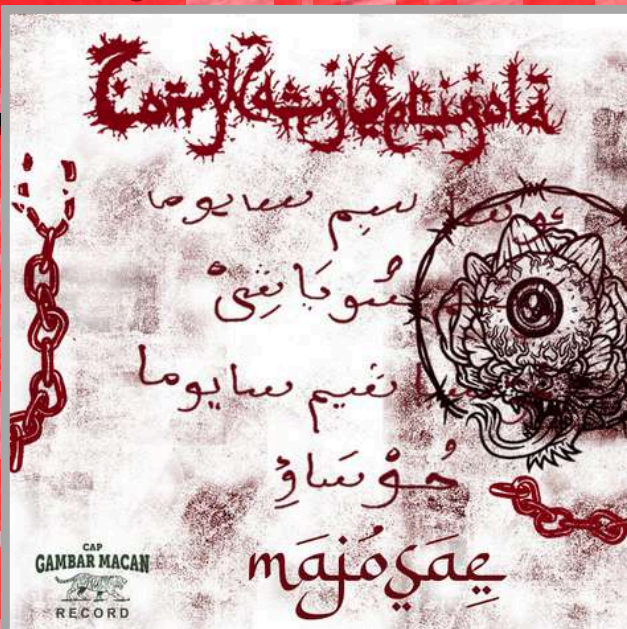
Teori *Chaos* membantu kita melihat bahwa segala sesuatu yang tampak berantakan, seperti cuaca yang berubah-ubah, ternyata memiliki pola tertentu yang bisa dipahami meskipun sulit diprediksi. Salah satu cara menggambarkan ini adalah dengan mengatakan bahwa Teori *Chaos* bukan tentang apa yang terorganisir, melainkan tentang bagaimana atau seberapa banyak sesuatu itu terorganisir atau justru tidak. Dengan kata lain, hal-hal yang terlihat acak sebenarnya memiliki keteraturan yang tersembunyi. Misalnya, awan yang terlihat bergerak semaunya, kita tahu ada aturan yang mengatur gerakan itu, meskipun perubahan bentuknya sulit ditebak.

Foto : Pexels/HenrikLeBotos

David Carson

David Carson

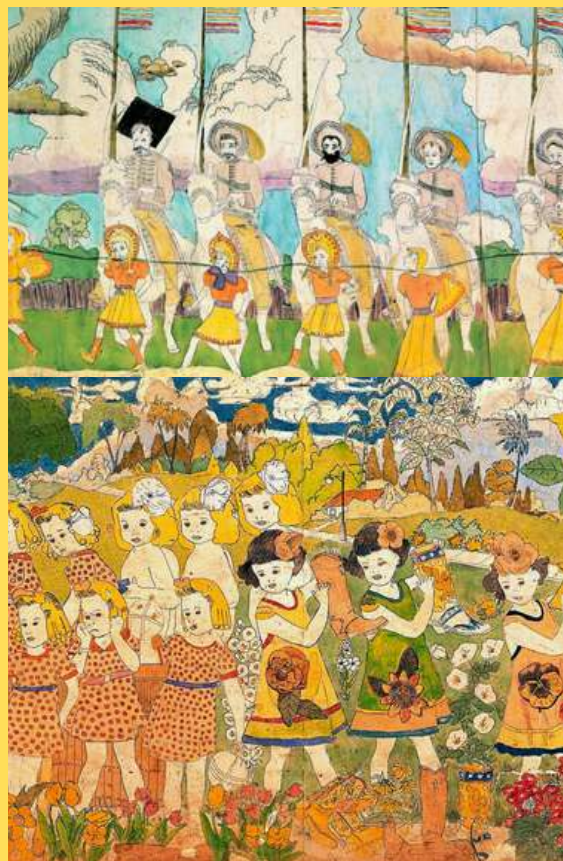
Pandangan tentang *chaos* ini bukanlah ancaman bagi keteraturan, melainkan semacam fondasi yang memungkinkan keteraturan dan harmoni muncul dari tempat yang tidak kita duga. Pemahaman ini sejalan dengan ide bahwa pola dan keteraturan bisa muncul dari sistem yang kompleks dan tampak acak. **Kekacauan, pada akhirnya, adalah bagian dari cerita besar tentang bagaimana dunia ini bekerja.**

Post Human Exhibition

Cangkang Serigala

Jean Michel Basquiat

Artwork: Raynhart Jabeznathan Turalakey

Raw, Pure, Unfiltered

Henry Darger terlihat sangat biasa-biasa. Ia seorang tukang sapu di sebuah rumah sakit di Chicago dan umurnya sekitar 70 tahunan. Penampilannya tidak mencolok. Saya atau Anda mungkin akan melewatinya ketika berpapasan, atau mungkin hanya memberi senyum seadanya dan anggukan basa-basi tanpa sedikit pun mau tahu siapa dia.

Suatu hari Darger masuk panti jompo karena ia sudah semakin uzur. Induk semangnya kemudian masuk ke kamar *flat* Darger. Maksud hati ingin beres-beres, mereka malah menemukan karya-karya ilustrasi dan tulisan fiksi Darger yang tergabung dalam sebuah manuskrip babon setebal 15.145 halaman. Bukan ilustrasi dan tulisan biasa, tapi mahakarya level seniman!

Darger memulai proyek rahasianya itu sejak tahun 1910-an atau saat ia berumur 18 tahun. Tanpa intensi untuk diterbitkan atau dipamerkan, tiap malam sepulang kerja ia rutin mengkreasikan sebuah kisah fantasi tentang pemberontakan sekelompok anak melawan rezim perbudakan. Protagonisnya adalah 7 anak perempuan yang disebut Vivian Girls dan antagonisnya adalah orang-orang dewasa yang disebut The Glandelinians. Darger memadukan narasinya dengan banyak ilustrasi yang menggunakan cat air, *gouache*, pensil warna, juga potongan gambar dari majalah. Semuanya terkumpul dengan judul *In the Realms of the Unreal* yang terbagi dalam 15 volume.

Gambar: Istimewa

Karya-karya Darger tergolong sebagai *outsider art*, seni yang diciptakan oleh individu otodidak yang tidak terpapar pendidikan seni tradisional dan sama sekali tidak terjangkau ekosistem seni. Darger menghabiskan masa remajanya di panti rehabilitasi, lalu sebatang kara saat dewasa, dan menua sebagai sosok marjinal. Ia membuktikan bahwa kreativitas adalah kekuatan alamiah yang lahir sebagai respons terhadap kehidupan.

Bertahun-tahun sebelum Darger "ditemukan", seniman Prancis Jean Dubuffet mencetuskan istilah *art brut* pada tahun 1945. Setelah membaca buku tentang karya seni para pasien rumah sakit jiwa, ia terpanggil untuk menelusuri lebih jauh. Ia tersadar bahwa eksistensi seni tidak hanya ditentukan oleh para akademisi dan praktisi profesional, tetapi juga oleh orang-orang dengan gangguan mental, narapidana, anak-anak, suku-suku primitif, para *misfit* yang terpinggirkan dari kacamata peradaban. Dalam bahasa sederhana, Dubuffet memperkenalkan *art brut* sebagai seni dalam bentuknya yang: "*raw, pure, unfiltered*".

Maka dunia pun "menemukan" Adolf Wölfli, pelukis penderita psikosis yang menghuni sebuah sanatorium; Madge Gill, seniman yang melukis lewat bimbingan roh spiritual; Bill Traylor, pelukis yang mantan budak dan tunawisma, dan banyak lagi. Maka kreativitas tidak lagi didiktekan oleh konvensi normatif perihal estetika. Ia bebas dari teori-teori dan kembali kepada hakikatnya yang mentah, murni, dan alami.

Sekarang ini komunitas kreatif mendapat tantangan (atau ancaman) serius dari laju zaman. Kemunculan sistem *artificial intelligence* yang mampu mereproduksi, mengimitasi, dan mengolah kerja-kerja kreatif mengha-

dapkan para pelaku peradaban kepada pertanyaan: Bagaimana cara membedakan manusia dengan mesin? Apa yang membuat manusia tetap manusia sehingga mesin tak bisa menirunya?

Bagi saya, barangkali jawabannya adalah "keliaran". Barangkali jawabannya adalah kreativitas yang lahir dari keliaran, yang lepas dari mazhab-mazhab, aliran-aliran, atau skena-skena. Kreativitas yang melekat pada orang-orang di luar lingkaran, yang cukup "gila" untuk menjadi dirinya sendiri dan menemukan jalannya di luar jalur-jalur transaksi atau eksibisi.

Bukan tidak mungkin, kemanusiaan di era kecerdasan buatan nantinya berada di tangan orang-orang "gila" itu — mereka-mereka yang mendobrak batas lewat dorongan alamiah dalam dirinya. Jenis manusia yang selalu mengingatkan saya kepada tulisan Ken Kesey dalam novel tentang para pasien rumah sakit jiwa, *One Flew Over the Cuckoo's Nest*:

"He who marches out of step hears another drum."

Semesta memang telah menabuh banyak ritme kehidupan. Maka ikutilah gema genderang yang mengusik telingamu.

Jumpa lagi di edisi kami berikutnya!

Ikra Amesta
Januari 2025

PARA KONTRIBUTOR

Arsita Pinandita

From Hobby to Something

Hilmi Fabeta

Journal of Review

Irwan Harnoko

Sekedar Review

Rumah Buku

Kezia Mageline

PARA KONTRIBUTOR

Musakkir Basri

Nathalia Kusumasetyarini

Nur 'Ain

Phondra Luwarta

Oni Hardianto

Rama Wulan

Zidan Ramadhan

Ulya

"I spoke fire, I laughed smoke,
and madness spilled forth
from my inspiration."

Arthur Holitscher

QRCBN